

LJOSSAL LODURSSON

&

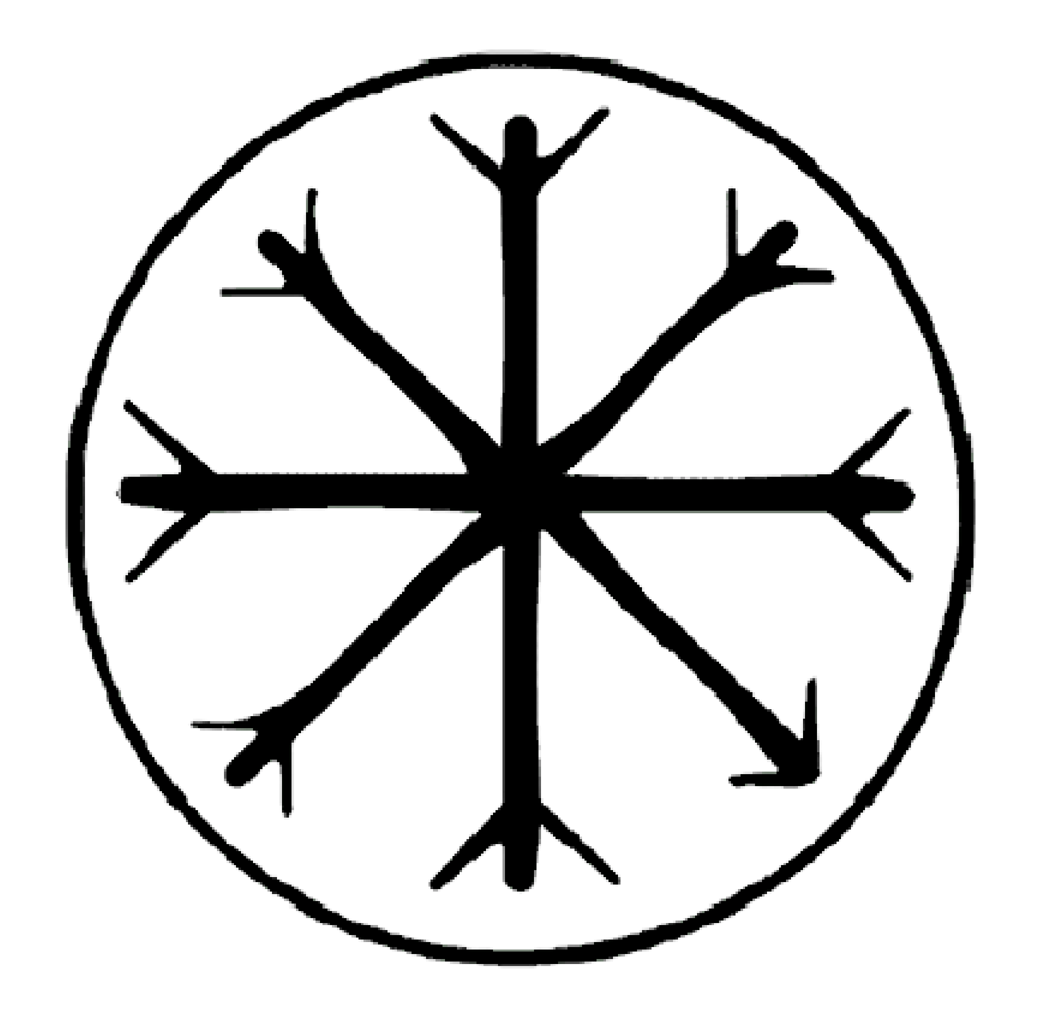
SIEGFRIED LUCIFER

Los antiguos y oscuros misterios de la magia Nórdica ahora develados para aquellos que siguen los sistemas Iniciáticos de Occidente, un compendio de completo de magia, necromancia, vampirismo, licantropía y runosofia. Este sistema esta diseñado para todos aquellos que desean lograr el Despertar de la Consciencia a través de la fuente de Sabiduría Nórdica profundizando en las fuerzas oscuras caóticas y transmutándolas en luz. Practicable solo por aquellos que ya tienen nivel de Maestría en magia, ocultismo y corrientes iniciáticas tales como Seax Wicca, Asatru, Odinismo, Hitlerismo Esotérico y Magia del Caos.

Cofradía del Arcanum Ordo Nigri Solis

21/11/2007

Indice



Introducción a la Magia del Hielo

Introducción a la Magia del Hielo

Introducción

La Magia del Hielo es la manifestación de las fuerzas internas de nuestro Ser, se toma al elemento del Hielo como símbolo primordial de todas las fuerzas, tanto telúricas como celestes, en dicho elemento están condensados los cuatro principales, cuando el hielo es solido representa la tierra y la estabilidad, cuando se derrite se manifiesta el agua y la fluidez, cuando lo sostenemos en nuestra mano quema como el fuego y finalmente cuando se evapora se hace uno con el aire, debido a esto ultimo, la Magia del Hielo también recibe el nombre de La Senda de Mano Vacía pues es como si se derritiera un cubo de hielo en nuestra mano, solo nos queda ello, la Esencia, esta es la Lección mas importante de este sistema, se trata precisamente de prescindir de todo símbolo y ritual, de todo objeto y talismán, la magia del Hielo hace al que sigue su sendero fuerte y templado. El presente documento no ha sido escrito directamente por mí, no podría abanderarme de ello ni mucho menos, el presente documento es una recopilación de distintos documentos encontrados en libros, páginas de la red e intercambio de información con otros Magos que saben sobre el sistema, nada de esto me pertenece realmente. El siguiente libro reúne distintos conocimientos de Ariosofia, Runosofìa Odinica, Taoísmo, Magia, Necromancia, Licantropía y Atavismos, todos ellos enfocados en la evolución de la Consciencia a través del conocimiento Nórdico, pero he de aclarar, lo he manifestado así y he ordenado el sistema según mi propia visión y aprendizaje, debo recordar nuevamente, La Magia del Hielo se enfoca en despertar la energía interna de sus iniciados a través de Meditación y Artes Marciales prescindiendo de simbolismos y rituales.

Hay dos clases de sistemas de la Magia del Hielo el primero y realmente original nace en Saami región que se extiende por el norte de Noruega, Suecia, Finlandia y la península de Kola, al noroeste de Rusia. Son unas 80.000 personas. Aunque originalmente nómadas, están en proceso de sedentarización. Quienes aún siguen la vida tradicional se dedican principalmente al pastoreo de rebaños de renos, y además a la pesca y a la caza, aquí los brujos Saami son rebeldes en su sistema de espiritualidad, no dejan su poder en símbolos o rituales de la Magia Ceremonial occidental, ellos concentran la energía (Chi/Ki/Vril) al mismo tiempo que se dedican a ser guerreros, lejos de todo lineamiento de sistemas ocultistas. En la Magia del Hielo se trabaja con energía que se convierte en Hielo por medio de una determinación y Voluntad fuerte y pesada, esto mediante el uso de dos herramientas: Artes Marciales y Meditación (así como el entendimiento y estudio de varias áreas de la academia y el secularismo). Un buen Mago del Hielo es científico, filosofo y maestro.

El segundo sistema fue elaborado por un Mago alemán con conocimientos Ariosoficos llamado Helmut Barthel cuyo nombre Mágico era Kohl el cual conoció a un brujo Saami, este brujo le enseño a despertar su energía interna y dominar su cuerpo a totalidad, Kohl tomo lo aprendido y genero su propio sistema de la Magia del Hielo con símbolos Ariosoficos, pero esto mas tarde tuvo su costo.

El Mago alemán llamado Khol, poseía conocimientos de Qi Gong y Ariosofia, a través de estos creo este sistema con el fin de generar un flujo circulatorio de energía/chi demasiado veloz como para lograr poder Magicko a Voluntad, sin embargo debido a que Khol murió el sistema quedo incompleto y cada iniciado debió tomar la información y enseñanzas y continuar con los estudios según su propia visión. Uno de los aprendices de Khol llamado Frater V.D fue quien acuño el término de “Magia del Hielo” para este sistema, debido a que para manejar la energía del Vril tal como la enseñaba Khol a través del Qi Gong debían permanecer largos periodos de tiempo totalmente quietos para lograr generar dicha fuerza, Frater V.D presenta un libro mas tarde con sus propias instrucciones y manejo del sistema, finalmente en la concepción de Frater V.D el expresa que el sistema se sintetiza en Artes Marciales con cierta simbología Escandinava, lo que ven aquí es diversificación del sistema en si y como se puede trabajar en distintos planos, no solo en el plano físico a través del Yoga Rúnico Armanen o de las practicas del Qi Gong, la Magia del Hielo de Kohl hace referencia también a la antigua Magia Nórdica, proveniente del abismo de Guinunga, a la fuerte voluntad de los antiguos magos del norte, cualquier persona que

pertenezca o haga parte de alguna rama del Heathenry, de cualquier culto Nórdico puede acceder y practicar este conocimiento, claro esta con el debido cuidado.

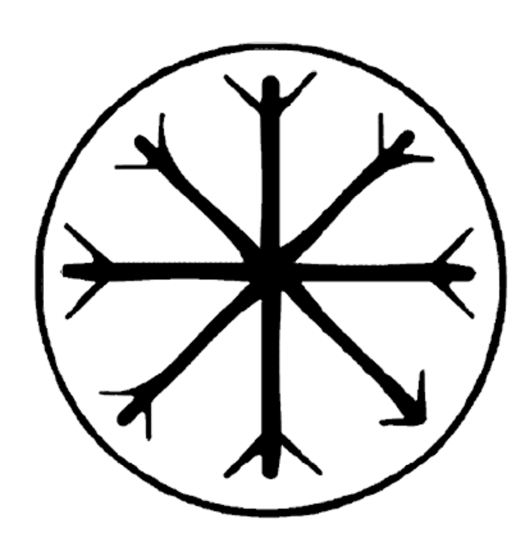
Este sistema se apoya principalmente en las energías del Caos, que en este caso se ven condensadas en las energías del Hielo, aprender a manejar dicha energía no es fácil y requiere de práctica, cuando manejamos las fuerzas del Vril (también llamado Sheng) estamos contactando las fuerzas intraterrenas, fuerzas que muchas veces pueden llegar a ser mas poderosas que nosotros y hacernos daño, por eso reitero con ímpetu, antes de practicar cualquier cosa que usted encuentre en este libro debe ya poseer un conocimiento ulterior y variado acerca de Runosofia, Yoga, Energía, Chakras, Artes Marciales y Magia Ceremonial, el sistema de Kohl se adapta a cualquier rama de conocimiento Nórdico y solo los magos, Vitkis, Gothis/Gythias, Thules etc. mas capacitados serán capaces de dominar el sistema a totalidad. El Sendero de la Mano Vacía es un sendero oscuro y lúgubre, un sendero de soledad que se alimenta de la Depresión y la Miseria y que mal llevado puede conducir a la demencia e incluso a la Muerte, una de las mayores metas en este sendero es ponerse en contacto con los Ice Lords, o Señores del Hielo, los principales dioses Nórdicos, son ellos quienes rigen la Magia del Hielo y antes de hacer uso de ella deberemos apelar a ellos para acceder a su permiso y así recibir la dadiva de los mismos.

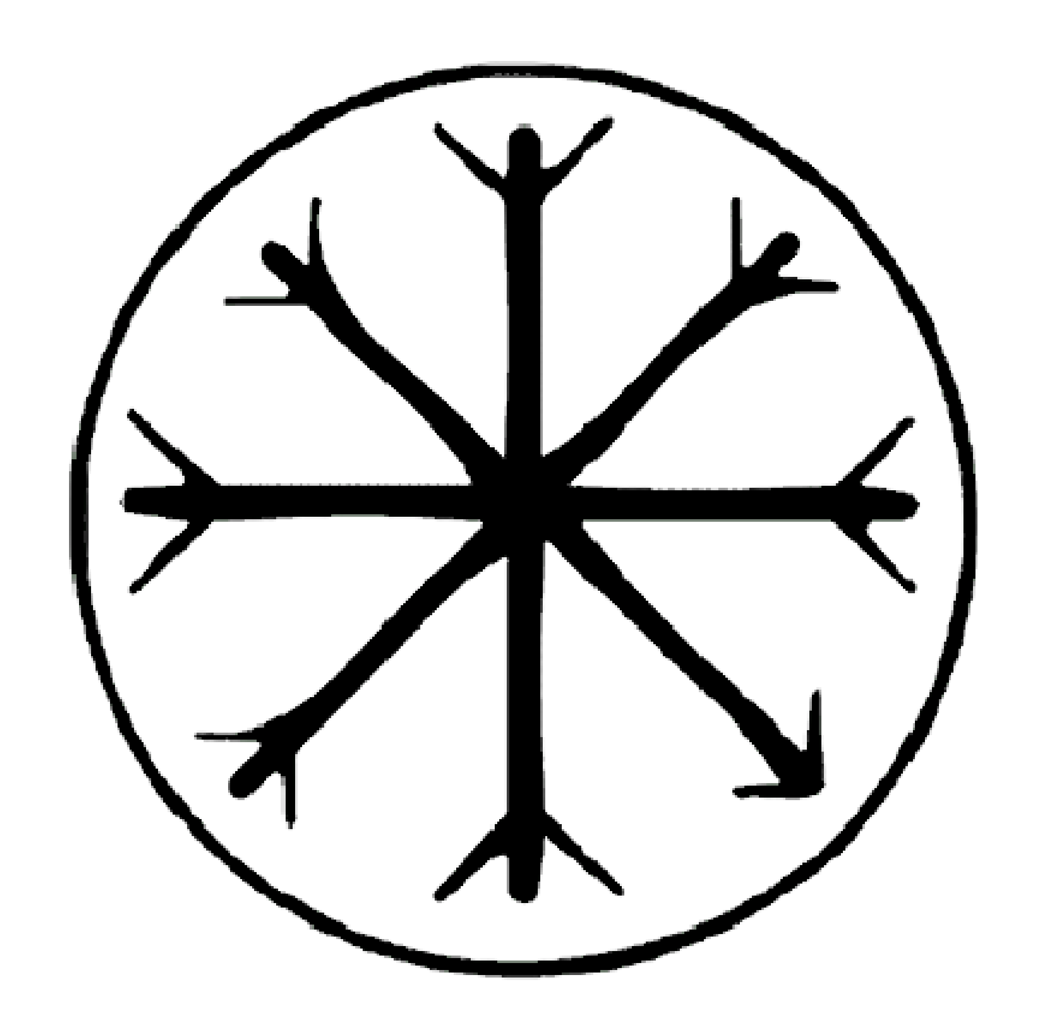
Es recomendable que desde el momento en que se empieza a practicar el sistema, el iniciado practique algún tipo de Arte Marcial que le ayude a despertar su energía interna, puede aprender Qi Gong, Tai Chi Chuan, Hing Chi, Karate Goju-Ryu, Kung Fu o Ninjitsu. El desprendimiento total de todo sistema que verán acá lo he expuesto en la Lección final determinada como la Mano Vacía. El presente libro es la manifestación de cómo aprendí yo el sistema y como podrían aprenderlo ustedes mismos, recuerden que cada Mago del Hielo debe completar el sistema según su visión del Universo, así que espero la mía les sea de provecho.

Finalmente, es mi deseo manifestarles que un verdadero Mago del Hielo rompe con los esquemas de todo campo, esto puede costarle mucho en su proceso, aun en su vida propia, tanto interna como externamente, pero si se es fuerte y se hace todo con Voluntad pura se saldrá adelante y la recompensa será inmensa, éxitos en su Sendero propio, con orgullo en el corazón.

Ljossal Lodursson – Gothi Thule Zauberer

Ricam Scindere – Ordo Sustinere
Rompe el Velo – Guarda el Orden





Historia de la Magia del Hielo

Historia de la Magia del Hielo

El Retorno de los Brujos – Principios de la Magia del Hielo

1.- Los Nórdicos-

Nosotros somos Nórdicos; somos Polares. En nuestras meditaciones, concentramos la fuerza y la mente, cesando la respiración del mundo y nos orientamos hacia el Norte, hacia el Polo, esto es, miramos hacia la Estrella Polar. La Estrella del Extremo Septentrión, es el punto inmanente que permanece fijo e inalterable mientras el universo todo gira en torno, como giran las aspas de del molino la esvástica.

La impasible Estrella Polar es el Sol Negro, el centro espiritual opuesto al Sol de Oro de la Creación. Este Sol Negro permanece vinculado a la eternidad: por esto miramos al Impasible Polo, de espaldas al Sol de este mundo. En el Sol Negro hallamos el punto fijo inalterable que permanece libre, más allá de la Creación satánica del Uno Jehová en la que todos los bichos se devoran, nos devoramos unos a otros.

Por él, por el Sol Negro, concentrados en nosotros mismos, nos desvinculamos del mundo mientras todo gira en derredor. Finalmente, la absoluta impasibilidad del Sol Negro nos vincula a la esencia eterna de la divinidad. Desde el Más Allá, a través del Sol Negro, desde su divina impasibilidad diamantina, los dioses nos llaman para que nos unamos a ellos y nos liberemos de la cárcel de la locura del mundo demiúrgico y de su ciclo asesino de muerte.

Al Más Allá acuden los héroes que desafían la maldición del mundo liberándose de las cadenas de la esclavitud. Ahí quería llegar Pitheas de Marsella en el siglo III a.C. buscando el Extremo Septentrión: y llegó hasta la isla de Islandia. Y su peregrinaje por el mundo exterior no fue sino el reflejo del viaje de retorno a Hiperbórea que el genio del navegante marsellés había iniciado en su propio interior. Mas, finalmente, “ni por tierra ni por mar hallarás el hogar de los hiperbóreos”.

Como explica Miguel Serrano, sólo alcanzaremos a los dioses por sincronía, esto es, cuando nosotros lleguemos a convertirnos en uno de ellos. Entonces, verás aparecer ante ti la Isla Blanca, Hiperbórea, resplandeciendo con luz sobrenatural y los dioses te saludarán como a un igual.

2- La visión Mágica - Todo empieza en la mente-

Y esto bien lo sabe el demiurgo Jehová, demonio de este mundo. Por ello, trata de sumir en el caos la mente de los hombres; crea ideas falsas, contradicción, enfrentamiento y antagonismo entre complementarios, confusos debates y distracciones que sólo nos encadenan en la ignorancia y el sufrimiento... Este mundo, desde que nacemos, nos adoctrina en la ignorancia de nuestra verdadera naturaleza. Crea en nuestras mentes sutiles cadenas de discursos repetitivos y absurdos que sólo los pocos alcanzan a reconocer y rechazar. Y más pocos son aún los que consiguen liberarse definitivamente de esta tenebrosa caverna, ya que la mayoría acaba sintiéndose cómoda en este antro subterráneo y cree que no existiera más realidad que su mundo de sombras. El hombre dominado por este mundo, irremediablemente acaba vinculándose al vicio, la enfermedad y finalmente a la muerte.

“Destrucción del demonio de la dialéctica”, titula Julius Évola un capítulo de su libro “La Doctrina del Despertar”. Mediante este título, el autor italiano trata de movilizar resortes internos atascados y atrapados en la inercia del aburrimiento de lo cotidiano. Dice así el capítulo:

“El presupuesto de la doctrina budista del despertar es la destrucción del demonio de la dialéctica: la renuncia a las distintas construcciones del pensamiento, a ese elucubrar que es un simple opinar y a las múltiples variedades de las teorías, en las que se proyecta una inquietud fundamental y en las que busca apoyo un espíritu que no ha encontrado aún en sí mismo su propio principio”

El texto budista Majjhima..., CXL (III, 350) nos dice: ""Yo soy" es una opinión; "yo soy esto" es una opinión; "no seré" es una opinión; "continuaré existiendo en los mundos de la pura forma" es una opinión; "continuaré existiendo en los mundos libres de forma" es una opinión; "sobreviviré ni consciente ni inconsciente" es una opinión. La opinión, oh discípulos, es una enfermedad; la opinión es un tumor; la opinión es una llaga. Quien ha superado toda opinión, oh discípulos, es llamado santo sabio".

Évola explica que "no es que el budismo haya intentado excluir la posibilidad de un conocimiento de los problemas, como los que acabamos de enseñar aquí; entonces, entre otras cosas, caería en contradicción, dado que los textos ofrecen, dondequiera que sea necesario, enseñanzas suficientemente precisas respecto a diferentes problemas. Lo que sucede es que se ha opuesto al demonio de la dialéctica y rechaza toda verdad que, teniendo como base el sólo intelecto discursivo –Vitakka–, no puede tener más valor que el de opinión".

El conocimiento, la gnosis, asociada a la serpiente, está identificada con el ser que "ve las cosas con claridad": por extensión del concepto, un ser dotado de la capacidad de ver de forma cristalina, o sea, rico en sabiduría. Se trata de ver las cosas en su verdadera naturaleza. En la antigüedad vemos cómo el poder del dragón o de la serpiente está al alcance de los iniciados en los misterios. Y este conocimiento no se alcanza mediante la disertación ni mediante la intelectualidad estéril, sino mediante la práctica iniciática y la transmutación del propio ser.

El despertar de la serpiente de kundalini experimentado por los chamanes e iniciados modifica su fisiología e incluso su programación genética de forma radical. Esto funciona purificando y refinando su sistema nervioso, sensibilizando el cuerpo y sus impulsos y forzándolo hacia un estado espiritual. Las energías superiores se liberan, dando mayor poder de expresión a las facultades más elevadas de la inteligencia y la voluntad; los impulsos creativos y sociales florecen y, con ellos, las formas más elevadas de la religión.

La palabra dragón procede de la griega Drakon, que significa serpiente. El vocablo es afín a edrakon, una forma del pasado del verbo Derkeshtai, "ver con claridad". Descubrir.

Los antiguos iniciados, los Sabios, en latín eran llamados noblis, del griego gnoblis, de la raíz del verbo "gno", que significa "conocer": el cual con el tiempo, se convirtió en nobile (noble) y gnosis (conocimiento): los que conocen. Este es el fundamento de la nobleza: la verdadera aristocracia, los que conocen.

En definitiva, se trata de: Otro tipo de conocimiento; Matar al demonio de la dialéctica; Ver las cosas con claridad. A la luz de estos datos, nos situamos en el diálogo entre la serpiente y Eva de Génesis 3, en la biblia judía. Recordemos que el demiurgo Jehová, causante del mundo material, había prohibido al ser humano comer del fruto del árbol del conocimiento (gnosis) del bien y del mal:

"Ahora bien, la serpiente resultó ser la más cautelosa de todas las bestias salvajes del campo que el dios Jehová había hecho. De modo que empezó a decir a la mujer: ¿Es realmente el caso que Jehová ha dicho que ustedes no deben comer de todo árbol del jardín?. Ante esto, la mujer dijo a la serpiente: "Del fruto de los árboles del jardín podemos comer. Pero en cuanto al fruto del árbol que está en medio del jardín, Jehová ha dicho: No deben comer de él, no, no deben tocarlo para que no mueran". Ante esto, la serpiente dijo a la mujer: "Positivamente no morirán; es que sabe Jehová que el día que de él comáis se os abrirán los ojos y seréis como dios, conocedores del bien y del mal".

3- El Triunfo de la Voluntad-



La magia es la proyección de la voluntad sobre el mundo; el dominio de las fuerzas ocultas de la naturaleza. El hombre vulgar, las más de las veces cree desear algo, mas en el fondo tal deseo no es más que una idea proyectada sobre él y ajena a sí mismo. Por esto, el hombre necesitaría antes que nada aclarar si el "algo" deseado es verdaderamente deseo de su voluntad o, si por el contrario es algo extraño a él, algo que pertenece a la voluntad de otro, un agregado. Existe una ley universal que establece que para conseguir una cosa, esta ha de formar parte inseparable de nosotros mismos, o, dicho de otra forma, nosotros mismos hemos de formar parte de ello (la cosa deseada). De alguna forma, hemos de ser "ello".

El mundo material está sujeto a unas necesidades y unas leyes que tienden a encadenar el alma en el olvido de su naturaleza divina. En este contexto distorsionado por el vértigo de la inmediatez, el hombre moderno, aturdido, trata de actuar sobre la realidad sin tener base ni fundamento firme, cayendo en la esterilidad y el despropósito, alargando su mano hacia sombras irreales.

Cristo se refiere a la generación sincronística: "buscad el Reino de Dios y todo lo demás se os dará por añadidura". Es decir, existe una relación directa entre el creador y lo creado. Para que algo llegue a ser, el creador ha de ponerse en relación de sincronía con ello. Únicamente el mago diamantino, duro, implacable y preciso puede determinar, fijar la voluntad purificada con autoridad y poder para que ella llegue a ser.

Miguel Serrano y el esoterismo nazi, identifican al Führer como el hombre de la "Voluntad Absoluta". Es mediante este principio absoluto y puro como se consigue que la voluntad llegue a ser realizada sobre el mundo. Este concepto se aclara en el discurso que Adolf Hitler proclama ante sus fieles seguidores, el 2 de febrero de 1933:

"Mis SA. y SS.: Ciertamente en la imaginación, lo que nosotros queríamos también existió antes. En justicia, no hay idea de la que pueda decirse que haya nacido en un instante. Todo lo que es pensado, lo ha pensado alguien con anterioridad, todo lo que aparece en la imaginación humana, fue también por otros imaginado.

Pero lo importante es que tal imaginación, pensamiento o idea, encuentre el camino de salir del débil terreno del ideal para llegar a realizarse, que tal idea encuentre los cuerpos y la organización que le den forma, y que de esta idea y de su organización, se logre crear, con esfuerzo, la fuerza que permita convertir en realidad lo imaginado".

El poder del mago reside en sincronizar su ser y su voluntad a la obra con absoluta precisión y claridad. Fijada la voluntad, esta es proyectada con autoridad y poder hacia las dimensiones del tiempo y el espacio. Todo ello se conforma en el ritual, las fórmulas mágicas, la invocación (mediante la palabra), la visualización, la proyección... el mago desarrolla un "laboratorio" donde proyecta su poder y su voluntad purificada.

4- La Magia Egipcia-

Egipto es, según reclama su propia tradición más verdadera, heredera del conocimiento atlante-hiperbóreo. Entre los misterios más fascinantes de la enigmática civilización egipcia destaca la cualificación de sus magos. Estos eran auténticos especialistas al servicio del estado y su prestigio se mantuvo durante milenios.
Los magos egipcios eran escogidos desde el nacimiento e incluso antes. Los oráculos y la videncia mediante trances inducidos ocupaban un lugar central en la iniciación. Tal y como ocurre hoy aún entre los lamas tibetanos, los sacerdotes egipcios reconocían en el niño signos que lo identificaban como la última encarnación de un mago fallecido u otra alma superior.

Estos pequeños eran apartados de sus familias y llevados a la Casa de la Vida de algún templo, donde empezaban a recibir una educación especial. Tras años de instrucción y una vez superadas las correspondientes pruebas iniciáticas, el nuevo mago accedía a los secretos del más allá y, mediante su voluntad, su mente y su voz, estaba en condiciones de controlar la materia y la energía. El mago debe alcanzar el dominio de **Heka** –técnica y fuerza sobrenatural de la magia–, que le equipara con los mismos dioses. El verdadero mago posee el conocimiento de lo visible y de lo oculto, así como un poder superior sobre la naturaleza.

Aquel que alcanza la suprema excelencia se convierte en aju, término que designa uno de los catorce **Ka** (espíritu inmortal) del dios supremo Ra y, por extensión a un ser dotado de luz propia. Este estado de espíritu luminoso es algo que los mortales pueden conseguir después de la muerte, tras superar todas las pruebas iniciáticas que les permiten traspasar las puertas del más allá, incluyendo el juicio de Maat (justicia y verdad), en el cual se pesa su corazón. Sin embargo, los magos pueden obtener esta transformación en vida, como resultado de haber experimentado situaciones similares a la de ultratumba, a través de la muerte y resurrección iniciática. Tal y como la divinidad había logrado el equilibrio tras vencer al caos primigenio, de donde todo surgió gracias a su voluntad y su palabra, en el rito el mago encarna ese mismo acto creador, imitándolo fielmente y contrarrestando así la tendencia al caos propia del mundo. Por eso, a veces los magos tienen que involucrarse en actos destructivos, con el fin de canalizar la tendencia maligna del desorden, representado por Apophis, la serpiente que cada noche ataca la barca de Ra.

Es fácil suponer que no todos los sacerdotes egipcios fueran magos, ya que también hacían falta encargados de administrar las propiedades del templo, controlar los almacenes, ayudar en los rituales... El sacerdote egipcio era un intermediario que operaba ceremonias para que los dioses actuaran, mientras que el mago ejerce como representante del dios para que determinados hechos ocurran, manipulando las energías sobrenaturales del trasmundo.

Dado que los dioses habían dado forma al mundo por medio de la palabra, el mago egipcio debe ser "Justo de Voz", (Maa Jeru). El perfecto control de su mente y su dicción es esencial. Como recogen las fórmulas que emplea, "realmente no es él quien realiza los gestos y pronuncia las palabras rituales sino el propio dios". Las palabras mágicas exigen una pronunciación precisa (salmodiando y/o cantando), para que su vibración interactúe con la energía que emana del espíritu que encarna el mago y se enfoque hacia el objetivo del rito.

En ocasiones, según la necesidad inmediata, el ritual mágico puede resumirse en una representación visualizada del concepto, lanzándose mentalmente y siendo acompañado de la voluntad mágica, del gesto y de la voz. Todas las Casas de la Vida egipcias disponían de bibliotecas donde se archivaban los papiros con los textos sagrados, muchos de ellos atribuidos a Thot, dios de la magia y la escritura. Se permitía a los estudiantes consultar, o a los escribas de otros templos copiar, pero estaba prohibido entregar ese conocimiento a personas no autorizadas.

En un papiro de Abydos se cita una prohibición dirigida para los asiáticos, tal vez como cautela contra los competidores persas, también famosos por su magia. Algunos sacerdotes estaban especializados en medir el tiempo, para determinar exactamente las horas del día y de la noche, con el fin de que la liturgia se celebrara en su justo momento, o para controlar la sucesión de las estaciones, tan importantes en la vida del país.

Magia y medicina eran conceptos indisolubles. Muchos de los tratados médicos que nos han llegado a través de los papiros rescatados de las tumbas son una colección de fórmulas del tipo de "huya el mal que habita en la sangre". El médico encarna, en esta visión mágica del mundo, a un dios, o bien a un aliado de este, para combatir la enfermedad y expulsarla del cuerpo del paciente mediante órdenes e imprecaciones.

Thot había redactado 42 libros –los cuales posteriormente los griegos llamarían herméticos–, que compendian toda la sabiduría revelada por los dioses a los egipcios, incluyendo el secreto de la inmortalidad. La diosa leona Sekhmet es la deidad principal de la medicina. Existía un sacerdocio especial encargado de transformar en benéfico su gran poder destructivo y reconducirlo hacia la sanación de las enfermedades. Los magos oficiales eran sacerdotes formados en una Casa de la Vida y realizaban rituales de iniciación, formando parte del organigrama civil y religioso del estado, según las funciones y especialidades que cada uno tuviera. En este sentido, constituían una clase al servicio del gobierno de los dioses, sus ministros en la tierra.



Durante milenios la magia tuvo la capacidad de obrar prodigios, consiguiendo guiar el poder político, económico, militar y religioso y obteniendo protección contra los enemigos y éxitos de todo tipo. No obstante, el prestigio de la magia hizo que existiera una fuerte demanda social de este tipo de servicios por parte de la población general, lo que derivó en la aparición de magos populares **(Hekay),** consultados por los más variados propósitos. Esta suerte de hechiceros, curanderos o supuestos videntes sin cualificación ni prestigio de los auténticos magos tenía un significado peyorativo para las personas cultas.

Pero con el tiempo, esta superstición y pseudo-magia (igual que sucede hoy en día en el mundo "democratizado"), fue ganando espacio en todo este mundo, quedando la verdadera magia (la nacida del íntimo contacto con el mundo divino), cada vez más y más relegada. En el final, el País del Nilo no era ni la sombra de lo que un día fue. La bastarda vulgarización de sus divinos secretos acabaría acarreando su definitiva desaparición...
Pasó el tiempo y la magia egipcia fue recuperada por Occidente. Remontando el río de la civilización griega, uno de los grandes pilares de la cultura europea, acabamos nuevamente en las fuentes ocultas del Nilo. Platón, Pitágoras y la abrumadora mayoría de sabios griegos fueron iniciados en Egipto, donde la tradición sitúa la iniciación de los grandes taumaturgos y hombres divinos: desde Alejandro Magno hasta Apolonio de Tiana y el propio Cristo. Gracias al hermetismo greco-egipcio transmitido por

la figura de Hermes Trismegisto (la forma que adquirió el dios Thot durante la helenística), se realizó una síntesis incorporada por la Gnosis y el cristianismo primigenio.

En el siglo IV d.C., Jámblico resumió la tradición mágica egipcia en su libro “De los misterios de los egipcios”, que sería redescubierto por el humanitarismo italiano bajo el mecenazgo de Cosme de Medici y traducido por Marcilio Ficino en el siglo XV. Desde ese momento, este conocimiento se extendió rápidamente por toda Europa, constituyendo una de las fuentes fundamentales de la magia erudita del Renacimiento. Todo esto se produjo en sincretismo con otras corrientes inspiradas en el Hermes Gnóstico que, a lo largo de la Edad Media, también se había difundido en el continente a través de alquimistas y ocultistas de diverso origen.

La Tradición mágica atlante-hiperbórea tiene un importante referente en Egipto. Cargar amuletos y talismanes, realizar invocaciones, conjuros, hechizos y encantamiento... Es de destacar en la magia egipcia un conjunto de técnicas mágicas destinadas a captar espíritus y fijarlos en estatuas. De esta forma, las estatuas devienen en vivientes, en lo que es una operación de la obra alquímica.
El modelo de la alquimia interior y del rito iniciático –con la muerte y resurrección simbólica–, consiguiendo el acceso a la divinidad...

Las técnicas desarrolladas para inducir la videncia en estados de trance –incluyendo el empleo de espejos mágicos–, fueron especialmente desarrolladas en el antiguo País del Nilo, como también la ciencia de los números mágicos y las formas de la geometría sagrada asociadas a los mismos: pentagrama, estrella de siete y ocho brazos, eneagrama...
Este simbolismo incluye la forma sublime de la pirámide como codificación del doce (cifra de los signos zodiacales, del tiempo cósmico y raíz del círculo de la esfera), que es el resultado de la multiplicación de su base cuadrada por sus ángulos triangulares.

5- Mitra, una religión aristocrática-

En Occidente, la religiosidad mágico-heroica se ha manifestado en diversos periodos históricos, conformando movimientos espirituales. Tales religiones son mistéricas y sus prácticas y ritos son secretos y reservados. Aquí destacamos un resumen de información conocida sobre este tipo de religiosidad solar en el culto de Mitra. Divinidad de origen ario-iranio, el culto a Mitra se expandió por Europa gracias a las legiones romanas. Los santuarios de este dios, conocidos con el nombre de mitreos, consistían originariamente en una caverna natural próxima a una fuente. La dificultad de encontrar estas características en un ambiente urbano, llevó a los seguidores del dios a construir unos edificios similares a grutas en las que la pared del fondo, una especie de nicho, iba provista con un imagen ritual habitualmente una pintura o un relieve representando a Mitra matando un toro clavándole el puñal en el flanco; la sangre de la herida se convierte en tres espigas de grano.

A ambos lados del templo, siguiendo las paredes, sendos bancos corridos donde se sentaban los **Mystas** (mitraístas). En el pasillo central se celebraban las ceremonias culturales. En algunos mitreos más complejos, como el de Santa Prisca, en Roma, había capillas laterales en las que se celebraban los ritos de iniciación en los diferentes grados. El parecido de los cultos cristianos con el culto de Mitra ya fue percibido por los Padres de la Iglesia, quienes los interpretaron como “imitaciones del diablo”; pero en realidad, son los sacramentos cristianos préstamos “paganos”, esencialmente de la religión mitraica.

Para iniciarse en el culto del **Deus Invictus** era necesario superar una serie de difíciles pruebas, destinadas a purificar al neófito quien, a través de ellas, se convertía en su propio salvador. Estas pruebas eran conocidas con el nombre de disciplina, y alternaban con el culto recogido en los libros sagrados, custodiados por los mystagogos, preceptores de los iniciados o mystas. Aquellos que superaban las pruebas eran sometidos a un bautismo de agua por el que se purificaban los pecados y quedaban preparados para iniciar su nueva vida. Entonces realizaban el juramento de lealtad y no traición de los misterios, siendo acogidos por la comunidad como hermanos, pues todos eran hijos del Padre. Los miembros de una comunidad mitráica estaban divididos en siete grados, consagrado cada uno de ellos a un planeta y correspondiéndoles un atuendo especial.
- el grado inicial es el de **Corax**, es decir, cuervo, mensajero cuyo símbolo es el caduceo de Mercurio, el mensajero de los dioses; este grado está vinculado al aire.

- el segundo es **Nymphus**, el esposo; los iniciados en este segundo grado se unen en un matrimonio místico con el Padre; su vínculo es el agua.

- el tercer grado es **Mile**s, soldado que entra en la milicia de Mitra. Su equivalente cristiano sería la "confirmación", por la que el cristiano se convierte en soldado de Cristo. Al alcanzar el grado de Miles, el iniciado rechaza una corona ofrecida y reconoce que sólo Mitra es su corona.

- el cuarto grado, el primero de los superiores, es el de **Leo**, el león, cuyos miembros visten un largo manto rojo, dada su vinculación con el fuego. Al alcanzar este grado se lleva a cabo una ceremonia en la que las manos y la lengua del iniciado se untan con miel, símbolo de una nueva purificación. El iniciado presta juramento de mantenerse libre de toda maldad.

- sigue la carrera del iniciado en el quinto grado, **Perses**, o persa. Su nombre evidencia el origen iranio del culto. Su divinidad tutelar es la luna,

- **Heliodromus**, mensajero del sol, es la denominación del sexto grado. Sus miembros son ya verdaderos dignatarios del culto y representantes de Helios-Sol en la tierra.

- Por último, el grado máximo es el de **Pater**, padre, representante en la tierra del propio dios. Son los jefes de las comunidades puesto que son los "padres" de los fieles. Esto pone de manifiesto el carácter familiar de las cofradías, en las que todos sus miembros eran frates y Mitra un comes, compañero.

El banquete sagrado también se llevaba a cabo en los mitreos. En este los mystas ingerían pan y vino como representación de la sangre y la carne del toro inmolado por Mitra. A este banquete sólo accedían los iniciados en los grados superiores. El Pater pronunciaba unas palabras de bendición: "Salvaste a los hombres con el derramamiento de sangre eterna". La similitud de la Eucaristía cristiana con este ritual es total. La participación en la comunión permitía a los iniciados el nacimiento en una nueva vida, es decir, procuraba una resurrección y la existencia eterna, puesto que el toro, mediante el rito sagrado, es el mismo Mitra.

6- La Muerte de Occidente-

En el siglo XVII, cuando Occidente se embarcó en la exploración científica del universo físico contemplándolo como si fuera materia inerte, se completó un ciclo de alejamiento iniciático. Durante aproximadamente unos seis mil años, las facultades psíquicas de la humanidad han menguado. Y durante el siglo XVII, en palabras de Trevor Ravenscroft, "los últimos vestigios de la visión clarividente de la antigüedad se habían atrofiado, cerrando las puertas de la percepción espiritual", al mismo tiempo que se abrían a las ciencias tecnicistas modernas. En ese momento, Occidente quedó espiritualmente a la deriva siendo atraído hacia el materialismo y el racionalismo de Descartes y los Enciclopedistas dirigidos y financiados por los agentes de la contrainiciación.

Dice Rupert Sheldrake que "la desacralización del mundo natural llegó a su definitiva conclusión en el siglo XVII. Mediante la revolución mecanicista, el viejo modelo del cosmos vivo fue reemplazado por la idea del universo como una máquina. Según esta nueva teoría del mundo, la naturaleza ya no tenía vida propia; no tenía alma, estaba desprovista de toda creatividad y de toda libertad. La Madre Naturaleza no era más que materia inerte, moviéndose en obediencia indefectible a frías leyes matemáticas".
Las profecías pronostican la muerte de la civilización a causa, entre otros motivos, de la tecnología y el materialismo. Occidente muere desde sus raíces en el corazón de las grandes urbes y el tiempo parece haber formado un bucle de dos mil años, cuyo epicentro es el eje del monte Meru. Finalmente, los Antiguos maestros parecen haberse ocultado allí para esperar el próximo giro de la rueda.

7- La Raza de Seth-

A lo largo de todos estos capítulos hemos venido haciendo referencias a unos seres no humanos, conocidos como dioses. Ellos son los “Antiguos” y aunque han actuado en diversas ocasiones sobre el espacio-tiempo, no pertenecen a este mundo. En la antigüedad el hombre pensaba de forma no lineal en el tiempo. Íntimamente vinculado a la divinidad, participaba de la intuición creativa y del tiempo de los dioses que está vinculado a los distintos mundos espirituales. El transcurrir del tiempo terrestre era pues percibido desde la medida impasible de su ser espiritual.

Pero con el tiempo, tal y como hemos estamos viendo, ese hombre involucionó, quedando atrapado en la rueda del Samsara.

El mundo espiritual tiene unos guardianes que en diversas ocasiones han actuado sobre el mundo. Estos guardianes invisibles son seres sobrehumanos que conforman un círculo hermético que ha sobrevivido incorrupto durante los milenios, gracias a su “inexistencia”. Estos iniciados no se esconden del mundo; son de otro mundo y la gente vulgar está incapacitada para percibirlos.

Como hemos explicado en otros capítulos, en el Paleolítico existieron dos niveles genéticos y culturales:

-Una raza “estelar” de maestros avanzados, de grandes magos-y una raza telúrica subdesarrollada-

Así es. Se han descubierto calaveras parecidas a las actuales de raza caucásica dolicocéfala, con una gran capacidad craneal, entre los restos primitivos de épocas tan lejanas como 100.000 años a.C. Existen multitud de datos que permiten afirmar la existencia en épocas remotas, antes del inicio de cualquiera de las culturas conocidas (babilónica, egipcia...), de una auténtica civilización que abarcaba todo el planeta.

Esta evidencia indica que un pueblo desconocido logró un alto grado de civilización antes de lo que oficialmente se acepta. Existió un pueblo de grandes magos prehistóricos que eran, tanto intelectualmente como por sus hazañas de magia natural, insuperables maestros del reino espiritual, pero también maestros de la tecnología del mundo material; introdujeron técnicas de agricultura, selección animal para la ganadería; fueron astrónomos y constructores de puentes, miles de años antes de la era Neolítica. Así, una clase dirigente, separada por la raza y el tabú del resto de la humanidad de la Edad de Piedra y que poseía técnicas espirituales especializadas y técnicas genéticas, así como también ciencias naturales, formó un gobierno centralizado, “un Círculo Interno” que ha persistido desde la época más distante al presente.

En el transcurrir del tiempo, la humanidad siguió su proceso de involución, perdiéndose el contacto con este Círculo que se ha hecho invisible a los sentidos físicos y al común de los mortales. Tan sólo unos pocos mantienen el contacto.

Pese a las teorías igualitaristas contemporáneas, parece que no existe periodo en la historia y ninguna cultura tradicional en la que los Guardianes, los Antiguos, no hayan figurado en un contexto oculto u otro. Estos encarnaron provenientes de una raza estelar. Herodoto supo, gracias a los antiguos registros egipcios, que en el XVIII milenio antes de Cristo, las almas de una raza de seres divinos descendieron a la Tierra desde Orión.

La tradición gnóstica también afirma un origen extraterrestre para los Niños de Seth. Los gnósticos cristianos afirman que su progenitor Seth, el tercer hijo de Adán y Eva, era diferente a sus hermanos Caín y Abel, y que disfrutó de una conexión sin trabas con el reino divino y sus habitantes celestiales. Se encarnó entre nosotros, viniendo como un mensajero de luz, un redentor, desde un mundo más allá de nuestro mundo imperfecto. Los descendientes de Seth, dice el Evangelio de los Egipcios apócrifo recientemente encontrado entre los manuscritos del Mar Muerto, son “la raza inmortal que vino de los tres mundos (anteriores)”.

En la tradición egipcia antigua, Seth es un dios del cielo, uno de los doce dioses y diosas del panteón egipcio y hermano de Osiris, el dios principal egipcio a quien mató y desmembró. Por esa razón Seth, figura en la mitología popular del Egipto Antiguo como una fuerza perversa. No obstante deberíamos entender que la muerte de Osiris por Seth se refiere en la iniciación egipcia a la muerte que experimenta el iniciado para poder resucitar como hombre nuevo. Seth es la figura más misteriosa de la mitología egipcia, el alter ego de Osiris. Seth es el portador de cultura, a la vez que es el que viene a destruir aquello que ya está caduco para poder sembrar

nuevas semillas. Seth es el duro e implacable, "cruel" maestro-chamán, el hermano oscuro de Osiris que guía al neófito por los mundos del más allá. Seth, la raza de Seth, es la raza de dioses y semidioses que inician en los misterios egipcios. Ellos trajeron en el origen de los tiempos el conocimiento y la iniciación que ayuda al hombre a elevarse sobre la faz de la tierra.

Aquí entendemos el efecto de la vulgarización de los misterios. El judío incorporó a Seth en su propia mitología, otorgándole el pedigrí adámico e identificándolo con los ángeles caídos rebeldes cuya historia se contiene en los apócrifos libros de Enoc judíos y en los Jubileos. Éstos cuentan cómo Azazel, el Jefe de los Hijos de Dios, cayó desde el cielo con su hueste angélica debido a su desobediencia del "Altísimo". Los ángeles caídos se casaron con seres humanos, y así se convirtieron en los padres de una raza superior en conocimientos y habilidades mágicas.

Los esenios de Palestina creían que sus progenitores espirituales, los ángeles caídos, les habían transmitido sus maravillosas facultades sanadoras. De hecho, la palabra griega Essenoi está relacionada con la palabra Hasaya del arameo, que significa "piadoso" y con Asa, "él sanó" y por lo tanto tiene relación con el nombre del ángel caído Asael o Azazel (que significa sanador o visionario de Dios, una descripción peculiarmente acertada de los doctos disidentes esenios de la época de Cristo).

Los posteriores gnósticos de Nag Hammadi también situaron en este contexto su tradición acerca de Seth, representándolo como un Hijo de Dios que vino voluntariamente de los mundos del cielo y fue el padre de una raza de gran sabiduría sobre la Tierra. Ellos también creyeron que era un ser de luz y no de obscuridad. El sacerdocio judío, notable por su tergiversada interpretación de los mitos de los pueblos circundantes, consideró a los Hijos de Dios unos atroces réprobos, pero Seth más bien es como lo ven los gnósticos, el equivalente al Bodhisattva, un Portador de Luz enviado a la Tierra para ayudar a la humanidad a liberarse.

Las implicaciones jerárquicas en la tradición de Seth han repugnado a la mente moderna, temerosa ante cualquier forma de verdadero elitismo, tanto como lo repugna el sacerdocio judío. Todavía más inaceptable sería en la actualidad pensar sobre el abismo que existe entre las razas humanas. Y aún más, sobre el abismo entre la raza superior y lo que queda sobre la superficie de este planeta.

Los Niños de Seth han nacido al mundo con un patrimonio de conocimientos y poder innatos acreditados por su pertenencia a otra raza. Ellos son los Antiguos, ya iluminados y con acceso a facultades psicoespirituales que pertenecen a un mundo distinto, a un tiempo diferente al nuestro y que les confiere el derecho y la obligación de gobernar.

Los Niños de Seth tenían la reputación de ser unos grandes astrónomos, lo que nos recuerda a Pitágoras, el maestro iniciado en los Misterios Solares de Egipto, quien tenía unos conocimientos astronómicos sorprendentes. Aunque vivió 700 años antes, fue más explícito que los gnósticos al referirse al origen extraterrestre de los dioses. Respecto al alma, Pitágoras afirma que "emana de un orden espiritual invariable y más elevado, así como también de la evolución anterior, de un sistema solar extinto y ha habitado muchos otros sistemas solares parecidos". El destino del hombre ha de ser elevarse por encima de él mismo, más allá de la luna, más allá de las órbitas de los planetas más lejanos, más allá de este sol y de las estrellas, para volver al mundo que es el auténtico hogar y que permanece lejos de este sistema solar, en las profundidades del universo.

En Sumer, Anu era el dios de los cielos. Los Annunaki sumerios son la misma raza celeste que la tradición egipcia identifica como la raza de Seth.
Esta raza de dioses vive más allá de este mundo caído y aunque su efecto sobre la tierra apenas se deje sentir, hay quienes consiguen percibirles. Estos son los últimos iniciados, los últimos pontífices entre este mundo y el mundo de los dioses. Los últimos bastiones del mundo del espíritu en este mundo dominado hipnóticamente por un demonio.

En 1945 se cerró un ciclo de la humanidad en el que muchos héroes consiguieron salir y liberarse de las cadenas del ciclo demiúrgico. Sobre la superficie torturada de este planeta quedan los últimos peregrinos, como resto del naufragio de aquel mundo antiguo. En el final de los tiempos mortales, los héroes inmortales regresarán a la tierra para continuar combatiendo con el Führer, hasta que la naturaleza de este mundo sea transmutada.

8- La cueva de la Iniciación-

Resulta fácil imaginarse cómo la caverna, en la antigüedad era el centro de cultos a través de los cuales los fieles entraban en contacto con las fuerzas de lo oculto, gracias al recogimiento y la desconexión total que ese mundo “intraterrestre” ofrece con respecto al mundo exterior. La caverna es pues un lugar que, por estar desconectado del bullicio del mundo, ayuda al hombre a aislarse del mundo del devenir y alcanzar el “estado del no-nacimiento”. Desde un punto de vista onírico, un camino que transcurre entre cavernas oscuras, nos habla de la búsqueda del sentido de la existencia. La caverna nos revela la profundidad del mundo del subconsciente, al cual accedemos al penetrar en su oscuro silencio.

Las cuevas de iniciación tienen dos aberturas, una de las cuales es para el discípulo y la otra para el iniciador. Cuando el discípulo alcanza el grado necesario, sale por la apertura del iniciador, transfigurado en un Hombre Nuevo.

La caverna adquiere el papel de un útero materno sagrado, el cual ayudará al adepto a transformarse para, de esta manera, conseguir

1- la Muerte Iniciática,

2- la Regeneración y

3- el Nuevo Nacimiento al mundo del espíritu.

En la caverna, el adepto encuentra silencio, oscuridad, ausencia de estímulos exteriores, lo cual le ayuda a conocerse a sí mismo, conocer su subconsciente, sus pensamientos y sus sentidos más ignorados. Recogido en ella, con perseverancia y con la adecuada iniciación, consigue destruir su vieja personalidad, transcendiendo el mundo sensible y aparente.

Entonces, de esa “noche más oscura”, el adepto llega a descubrir su naturaleza más profunda, su verdadera naturaleza, su “yo mismo”. Culminada su muerte iniciática, empieza a percibir el mundo del espíritu, naciendo a la vida verdadera, como iniciado.

Todo este trabajo viene supervisado por rigurosos instructores y sólo tras un esforzado trabajo y una demostrada capacitación, el adepto accede a pasar por la prueba de la caverna de la iniciación. Estos ritos de iniciación, consiguen pues una transmutación de la percepción del mundo, alcanzando así una consciencia superior, la cual no depende ya de los condicionamientos mundanos ni humanos: una muerte iniciática y un renacimiento como ser superior, como Hombre Nuevo. En la Edad Media europea, encontramos la caverna en las leyendas sobre grandes reyes, como por ejemplo Federico Barbaroja. En esta se indica claramente, al igual que en otras narraciones similares, que el rey está vivo y que solamente yace dormido en la cueva de una montaña, esperando volver a la vida para el combate final entre el Bien y el Mal.

En Ussat-les-Bains, localidad situada en el departamento del Ariège, en el sur de Francia, en un centro termal, se halla la célebre cueva de Lombibres. En esta cueva, Otto Rahn, enviado por el Tercer Reich, buscó afanosamente el Graal, o el Grial. El lugar fue setecientos años antes refugio de cátaros que huían de los ejércitos de Simón de Monfort, con ocasión de la Cruzada católica contra los albigenses. Esta comarca del Sabarthès, tiene muchas cuevas, algunas de las cuales son consideradas centros de iniciación de los cátaros.
Desde la más lejana antigüedad, el hombre, algunos hombres, han buscado trascender su naturaleza mortal. Ello ha llevado a algunos a emprender las más impresionantes páginas de la historia de la humanidad. Recordamos aquí a Alejandro Magno, reconocido por el antiguo Egipto como hijo de Zeus-Amón. Napoleón, a medio camino entre el mito y la realidad, en su campaña en Egipto, pasó una noche en la cámara de la Gran Pirámide de Keops (equivalente sagrado de la cueva de la iniciación), en Gizeh. Al salir de la pirámide, las crónicas dicen que apareció profundamente impresionado y que su carácter había cambiado.

9- Externsteine y Wewelsburg en Westfalia-

En Westfalia, Alemania, hallamos el castillo de Wewelsburg. La SS lo adquirió y pasó a ser el castillo mágico por excelencia, el Castillo del Grial (Gral). Es en esa región de Westfalia donde Hermann el Cherusker, Arminius para los romanos, derrotó a las legiones de Quintilio Varo, en la batalla del bosque de Teutoburger. Y es allí, sobre todo, donde se encuentran las antiquísimas construcciones megalíticas del Externsteine. Allí está, en la eternidad, el Irmisul (árbol donde fuera crucificado Wotan) que Carlomagno destruyera, y el bosque de robles sagrados. Carlomagno traicionó a la Monarquía Merovingia germánica. No obstante, los sajones eran ya descendientes muy involucionados de los divinos hiperbóreos. Sus sagas y leyendas recordaban tiempos mejores. Sólo una raza de gigantes pudo erigir en esa planicie y en medio de un robledal sagrado (Teutoburger), el signo tremendo de Externsteine. Fueron los mismos hiperbóreos quienes lo levantaron ahí, "como imperecedero monumento a la religiosidad extrahumana, en oposición a los pueblos pertenecientes a la evolución del animalhombre, los meramente terrestres, que enterraban a sus muertos, para que la tierra del Kali-Yuga usara sus cuerpos como abono en una alquimia de transformaciones y metamorfosis maternas, agrícolas. Los devorados por la luna, los lunares, los robots", dice Miguel Serrano.

El bosque de Teutoburger, donde los sajones luchan a muerte en defensa de sus santuarios, comandados por Hermann el Cherusker (Cheruscos, en español), es una de las zonas más sagradas de Alemania. Cruzando este bosque sagrado alcanzamos Externsteine, un lugar donde se practicaba el culto del más antiguo Mitra. Los Externsteine es lugar donde, desde siempre se han celebrado ritos e iniciaciones hiperbóreas, tanto de iniciación como de ritos estacionales y solsticiales. Los sacerdotes y sacerdotisas arios son los sabios ejecutantes de un rito oculto. En esta iniciación no existe diferencia entre guerrero y sacerdote. En la cima del Externsteine existe un orificio circular, perfectamente trabajado en la roca, por donde los primeros rayos del sol matutino penetran, transmutando la circunferencia en otro sol.

Externsteine no ha podido ser realizado por mano humana: es obra de Titanes. No es una escultura, sino que la piedra ha sido conformada como por un golpe: es la plasmación de una idea. En la parte posterior de una de las columnas de rocas del Externsteine se halla en piedra la figura de una cierva. También podemos asombrarnos contemplando las grandes cabezas de guerreros formadas en sus cimas, por la proyección de la mente sobre el plasma cósmico y terrestre. Un guerrero con casco vigila la entrada. Pero lo más destacable es el Dios crucificado, que aparece en la cuarta roca. Como aprisionado por la roca, entre dos bloques enormes, se forma la imagen del Crucificado en el Irmisul: un gigante con la cabeza inclinada sobre el hombro y los brazos abiertos en cruz. Es Odín-Wotan colgado del Árbol del Espanto, el Yggdrasil (un Irmisul). En su costado izquierdo aparece la herida. Es Wotan-Cristo, el Cristo Hiperbóreo. El Cristo guerrero que combate contra el demiurgo Jehová. En lo alto del santuario aparece una roca móvil, que se balancea sin caerse jamás. El interior del santuario es el lugar donde se halla el Templo de la Iniciación. También hay una tumba; "es un lecho de piedra – dice Miguel Serrano– para la segunda muerte, la de la Resurección del Ario, en la Muerte Iniciática".

En la cima de Externsteine está el observatorio del Sol, con el orificio circular citado anteriormente. Abajo está la Cueva de la Iniciación y la gran tumba de piedra destinada a la segunda muerte de la iniciación aria: No es una tumba para muertos. Cerca de Externsteine está Wewelsburg, el Templo de Iniciación SS. Desde la lejanía se divisa su estructura triangular. Theodor von Fuerstenberg, en el siglo XVII reconstruyó el castillo. En el "Annalista Saxo", crónica del siglo XII, se dice que el Graf Friedrich von Arnsberg puso la primera piedra del Castillo de Wewelsburg en 1123, sobre las ruinas de una antigua fortaleza sajona del año 930, construida tal vez por el Rey Heindrich I. De hecho, Theodor von Fuerstenberg sólo añadió una torre a las otras dos preexistentes en el castillo. La clave del castillo se halla en la Torre Norte. El resto del castillo se destinaba a la vida diaria de los alumnos de la escuela SS, con su Biblioteca de cuarenta mil volúmenes, dormitorios, comedores con sus objetos de cerámica tradicional y con runas grabadas, especialmente la Runa Sigel y la Runa Hagalaz, junto con la Esvástica Levógira.

En el subterráneo de la torre norte de Wewelsburg, bajo la sala principal del castillo, se halla una bóveda donde se celebraban rituales SS. Este recinto subterráneo tiene una acústica musical que transforma en música todo sonido proveniente del exterior. En el centro de la cripta, en el suelo, aparece un círculo donde se celebraban las ceremonias. Doce pequeños pilares de piedra, como rombos, siguen el círculo del muro. Detrás de ellos debieron existir emblemas y símbolos desconocidos. En el techo de la bóveda aparece la Esvástica Levógira, tallada en la piedra, combinando con la runa Sieg, el emblema SS. En el centro del suelo de la bóveda subterránea hay un espacio ahuecado circular donde se encendía el fuego, o donde el Supremo Sacerdote-Guerrero de la Orden

Negra recitaba los mantras rúnicos. “Ese recinto cargado de resonancias mágicas”, -dice Miguel Serrano-, “hacía que el Runenlauteren, se transmitiera hasta el Sol Negro y, a través de este, hasta el Rayo Verde, donde residen los más excelsos Guías del Hitlerismo Esotérico (...) En este castillo se dio la iniciación a unos pocos elegidos, para conseguir la aparición del Sonnenmench, del Hombre-Sol, del Superhombre”.

En el primer piso de la torre norte, sobre el subterráneo, encontramos un salón también circular, con doce columnas unidas por arcos y con doce ventanas detrás de cada columna. El suelo es de mármol, con el dibujo de una Esvástica Levógira en el centro, combinada con la Runa Sieg. Ahí se ubicaría una mesa de mármol o de piedra redonda para recibir a doce caballeros SS. en un extremo, sobre el dintel de una puerta, sostenida con fuertes cadenas, pende una enorme piedra de forma semicuadrada. Nada hay grabado en ella.

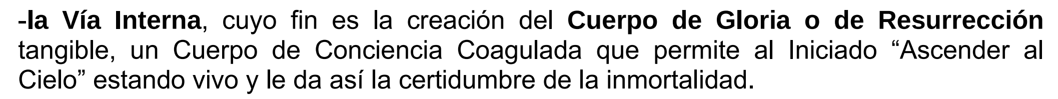
La SS planeaba edificar cinco pisos en total en la Torre Norte –el número hiperbóreo–. Arriba, subiendo unas escaleras angostas, se hallaría un pequeño recinto con un sitial, donde vendría a sentarse el Führer. En torno a Wewelsburg, se planeaba la construcción de toda una Ciudad Sacra, tal y como ya hemos explicado en el capítulo referente a la SS. Por encima de los más altos dirigentes conocidos, sobre el mismo Himmler, existieron unos guías desconocidos que no usaban uniforme, que nunca se dejaban ver y que no aparecían en público. Evitaban todo protagonismo público, pero estaban sobre todos los demás y únicamente en las ceremonias más secretas, llevadas a cabo en la bóveda subterránea, o sea, en torno a la Tabla Redonda, aparecían, aún sin mostrar sus rostros. Ni Himmler les conocía: eran los Directores Desconocidos. Tal y como sucediera con los templarios, no fueron hechos prisioneros ni murieron en la guerra. Desaparecieron misteriosamente y nadie ha sabido nunca quiénes fueron ni a dónde partieron.

10- El misterio de la alquimia-



Ya en capítulos anteriores, como la Vía del Diamante en el yoga tántrico, nos hemos referido a la cuestión de la magia sexual. Durante mucho tiempo, en el Occidente judeo-cristiano, este tipo de magia fue estigmatizada socialmente como adoradora del diablo, si bien hemos explicado cómo tiene su origen en misterios y ritos muy anteriores al judeo-cristianismo. Entre los verdaderos rosacruces, hermetistas y pitagóricos occidentales –como entre los taoístas– coexistieron siempre dos vías alquímicas:

-**la Vía Externa**, cuyo objetivo es obtener la **Piedra al Rojo Filosofal y Transmutatoria**, y



-**la Vía Interna**, cuyo fin es la creación del **Cuerpo de Gloria o de Resurrección** tangible, un Cuerpo de Conciencia Coagulada que permite al Iniciado “Ascender al Cielo” estando vivo y le da así la certidumbre de la inmortalidad.

El trabajo de la vía externa no es un fin en sí mismo, sino una etapa en la vía interna en la práctica transmutatoria. Esta práctica produce estados superiores de consciencia y abre al practicante la vivencia del “aquí y ahora”. Volvemos a señalar que para avanzar por este camino es precisa una firme voluntad que sea lo suficientemente fuerte como para conseguir liberarse de la sumisión a los deseos y los instintos animales. Estos son los grandes devoradores de las sustancias psíquicas sutiles. El alquimista ha de dominar el proceso creador de estas sustancias psíquicas sutiles para conseguir transmutarlas. De esta manera puede crear el Cuerpo Crístico o Solar.
Es el propio Ángel Guardián (el Hermes interior) quien enseña al hombre los secretos de la alquimia. De la unión de este Hermes celeste con la Mujer-naturaleza-terrestre nace el Titán o el Héroe: el llamado a superar la naturaleza caída. Se manifiesta en un Cuerpo de Luz trascendente, escapando a la fatalidad, a la esclavitud, a la ilusión y a la identificación con las cosas mundanas...

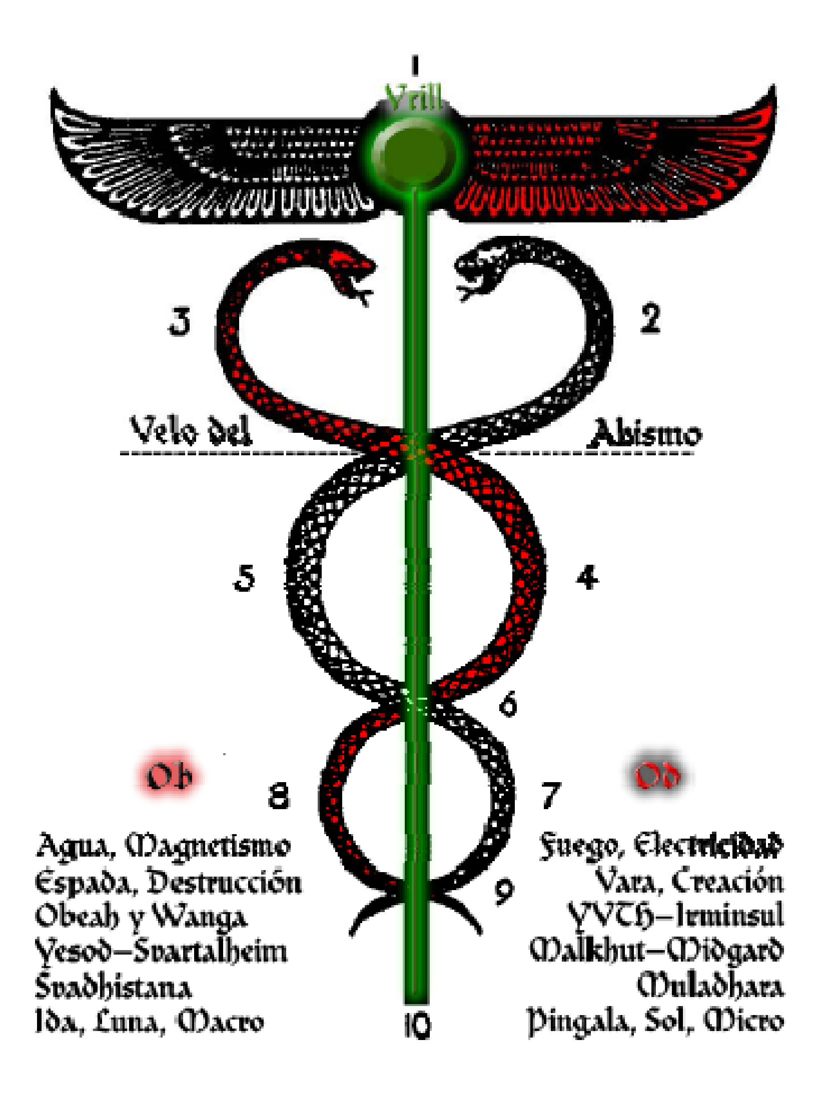
Hermann de Cillei, miembro de la Orden del Dragón, resume el proceso y la finalidad del iniciado en esta vía:

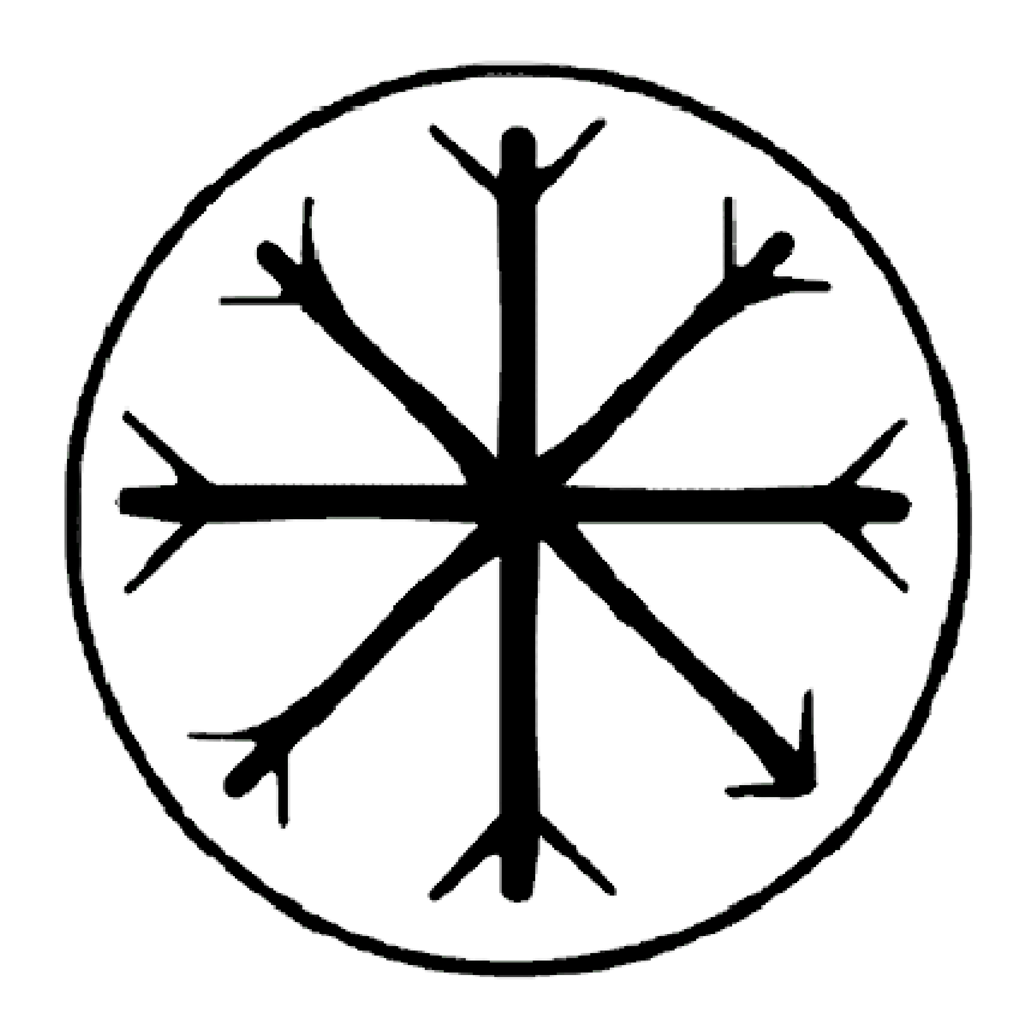
“Vuestro cuerpo inmortal existe ya. Haced crecer esta otra realidad en vosotros, dejaros poseer por ella. Sed aquel que no duerme nunca, que no sucumbe a los automatismos, aquel que no se olvida ni un segundo, un hombre triunfador sobre la muerte. Vuestro cuerpo os seguirá.

¿Cómo podría sufrir la descomposición?... Es la falta de vitalidad, de voluntad, lo que hace que el cuerpo se disuelva en polvo... Es necesario actuar sobre el doble, hacerlo autónomo, forzarle a salir del cuerpo, a errar en el plano astral, enseñarle a vivir sin depender del cuerpo y de sus hábitos. Cuando el doble está perfectamente amaestrado, entonces la conciencia puede dejar el cuerpo y venir a habitar este doble...”

Este proceso de divinización viene a reconstruir el puente que permite reencontrar el camino de retorno a la Hiperbórea extraterrestre donde moran los dioses inmortales y los héroes. En este proceso, tras una dura iniciación, el iniciado ha de afrontar y superar la “prueba del vacío”. Sólo el caballero puro lo conseguirá. Para ello, habrá de alcanzar la puerta de Venus, la Estrella de la Mañana, y salir por ella, hacia el Sol Negro. Este Sol Negro es la prueba del vacío absoluto, la muerte mística que lleva al iniciado hacia la inexistencia del Rayo Verde, donde, en palabras de Miguel Serrano, “moran los Maestros de mi Maestro y los más altos Guías del Hitlerismo Esotérico”.

En la inexistencia del Rayo Verde, el cual es más real que todo cuanto existe sobre este mundo, es donde se vienen a realizar todos los sueños imposibles. Ahí es donde el iniciado resucita a la amada transmutándose en un cuerpo de Vraja inmortal.





Iniciación a la Magia del Hielo

Ceremonia de Iniciación de Magia del Hielo

Comienzo

El Sumo Sacerdote golpea 9 veces y dice: Honorable hermano por que estamos reunidos aquí

Honorable Hermano: Para instruirnos los unos a los otros, en lo sagrado.

Sumo Sacerdote: como esperamos realizarlo.

Honorable Hermano: Por medio del Conocimiento traído desde Asgard.

Sumo Sacerdote: entonces declaro esta asamblea abierta y digna de instrucción.

Todos: Golpean 9 veces /// /// ///

Recepción

El Iniciado se aproxima a la asamblea y golpea 9 veces la puerta.

Guardia: de donde vienes extranjero y cual es tu deseo.

Aspirante: Mi nombre es Peregrino, he viajado mucho y estoy exhausto y deseo descansar. A quien pertenece esta honorable Mansión.

Guardia: Pertenece al Rey, y te llevare ante él.

El guardia admite al candidato a entrar en la asamblea.
Una vez entran el Guardia saca su espada y junto al candidato circunvalan 6 veces la asamblea y a medida que caminan el Guardia dice lo siguiente

Guardia: Vigila cuidadosamente cada puerta, ya que es difícil saber donde es que el enemigo asecha.

Después de la Ultima vuelta el aspirante es llevado ante 3 tronos, el del medio es el mas alto, y en cada uno de los tronos esta sentado un Rey con una corona.

Guardia: Peregrino contempla a los tres! Aquel que esta en el trono mas bajo, se llama El Alto, el segundo es conocido como El Igual, y el ultimo es llamado El Altísimo. Escucha lo que tienen que decirte, pregúntales y ellos te responderán.

El Alto [Sumo Sacerdote]: Extraño, seas bienvenido, puedes comer y beber con nosotros en el salón de los sublimes, a que has venido y que deseas de nosotros.

Peregrino: Deseo instrucción en sus misterios.

El Igual: El conocimiento que tu buscas fue traído desde Asgard por Sigge, el Sumo Sacerdote de nuestro Padre Odin, cuando él guió a sus ejércitos desde los mares Pontus y Euscine. Como Sacerdote él nunca busco títulos reales pero le dio a los Escandinavos una Teología Mística que se encuentra en forma simbólica en un

Poema de los Eddas llamado Völupsa. Fue este Sacerdote el que estableció en Escandinavia a los Misterios y conformo al Circulo de los Doce supremos Pontífices. De estos misterios surgieron numerosas fraternidades y círculos, religiosos, sociales, militares y operativos, cuyos miembros estaban unidos por un juramento, el cual consistía en darse ayuda y asistencia mutua. La Tradición dice, que Sigge tuvo conflictos con el General Romano Popmey, dejo de asistir al imperio Romano con estos Misterios y viajo entonces a Escandinavia donde encontró al Rey Gylphi y le entro la Iniciación en los Misterios.

Gylphi tuvo que encontrar al famoso Hierofante Sigge y pedirle la Iniciación en su Templo, para esto tuvo que disfrazarse de Peregrino. A su llegada encontró una gran casa con techo de Oro. La entrada estaba protegida por un Guardián que constantemente lazaba 7 pequeñas espadas en el aire y les agarraba nuevamente. El Guardián le permitió la entrada a Gylpphi y dentro de esta casa encontró muchos cuartos algunos con personas viviendo otros con personas combatiendo, finalmente llego al cuarto donde estaban los tres, de la misma forma como tu lo estas hoy ante nosotros. Antes de continuar necesito que tomes un juramento en donde prometes que no revelaras nada de lo que veas o escuches dentro de esta asamblea.

Peregrino: Prometo y juro sagrada fidelidad sobre mi vida y mi honor.

Místico

El Alto [Sumo Sacerdote]: Aceptamos tu promesa extranjero, pídenos lo que quieras

Peregrino: Deseo conocer el secreto de la magia del hielo. ¿Cual es su poder? ¿Cuáles son sus misterios?

El Alto [Sumo Sacerdote]: La Magia del Hielo reina en todo lugar y en todo momento. Odin, el Padre la enseño solo a los 12 sabios. Gracias a nuestra comunicación con ellos hemos logrado establecer un sistema que trasciende todo tipo de dualidad.

El Igual al Alto: El Hielo es el Ether. Agua, Tierra, Aire y Fuego están en El.

El Altisimo: El Hielo es agua solidificada, allí encuentras a 2 elementos. Su halito produce una corriente fría de aire y su contacto continuo produce quemaduras como si fuese el propio fuego el que las hiciese.

Peregrino: ¿Que es la Magia?

El Alto [Sumo Sacerdote]-Citando el Völupsa: La magia es el arte y la ciencia para causar cambios conformes a la voluntad con la ayuda de estados alterados de conciencia. Esta definición es moderna aunque la magia del hielo es Antigua. ¿Estas preparado para recibir la bendición de los 6 elegidos?

Peregrino: Lo estoy. Pero necesita saber quienes son los 6 elegidos.

El Altisimo: Los 6 elegidos son los 6 seres que nos contactaron directamente y nos entregaron sus secretos con el propósito de llevar a la raza humana a un Nuevo nivel de conciencia. Los antiguos los llamaban Odin, Freya, Loki, Fenris, Balder y Thor.

El Altisimo: Prepárate y se valiente. Nifelheim debajo de tus pies y Asgard encima de tu cabeza. El ser humano yace en Midgard y recibe la polaridad de estas fuentes. Ni es bueno ni es malo. En la era de los Lobos todo será destruido, solo aquel que es como Balder y entiende a Loki y a Odin, acepta a Freya y blande el martillo de Thor podrá sobrevivir. ¿Estas listo?
Peregrino: Si lo estoy

El Altisimo: Llévenlo a la cama de hielo

***Nota:** Este proceso será explicado como si fuese una auto iniciación:

A. El iniciado debe construir una cama de hielo. Reúna 48 cubos de hielo y realice una silueta humana en el suelo con estos cubos de manera que se pueda acostar sobre el suelo con los 48 cubos alrededor suyo. Recite el nombre THOR durante 4 minutos

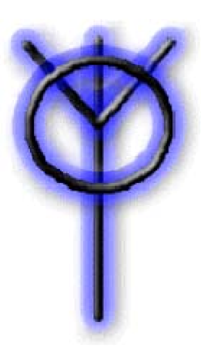
B. El iniciado debe construir una cama de fuego. Reúna 48 velas y realice una silueta humana en el suelo con estas velas de manera que se pueda acostar sobre el suelo con las 48 velas alrededor suyo. Recite el nombre BALDER durante 8 minutos

C. Siéntese dentro de la cama de fuego, tome un pedazo de carne seca y mastiquelo 12 veces, traguelo y vibre TYR

D. Tome un vaso con alcohol, bébalo de un trago y vibre LOKI 9 veces

E. Traiga a su Valkiria y realice la unión sagrada con ella, considérela como una manifestación de Freya, disfruten de la unión y beban del vino del amor

F. Ahora tome la lanza, trace el signo de Odin en su espalda y vibre ODIN 9 veces.



Peregrino: He terminado. Mi comunicacion ha sido exitosa.

El Alto [Sumo Sacerdote]: Has atravesado a través del ragnarok. Presenciaste el nacimiento de las tres criaturas más malvadas y poderosas, descendientes de Loki y Angerbode, llamados: Jormundgander, Fenrir y Hel, y la acción de los dioses para confinarlos. Después la muerte de Balder, y el castigo de Loki. Finalmente, dos seres humanos también escaparán la destrucción del mundo ocultándose profundamente dentro de la madera de Yggdrasil -algunos dicen que en la madera de Hodmimir - donde la espada de Surt no puede destruir. Les llamarán Lif y Lifthrasir. Como Odin y Freya entraran en unión para crear un nuevo mundo.

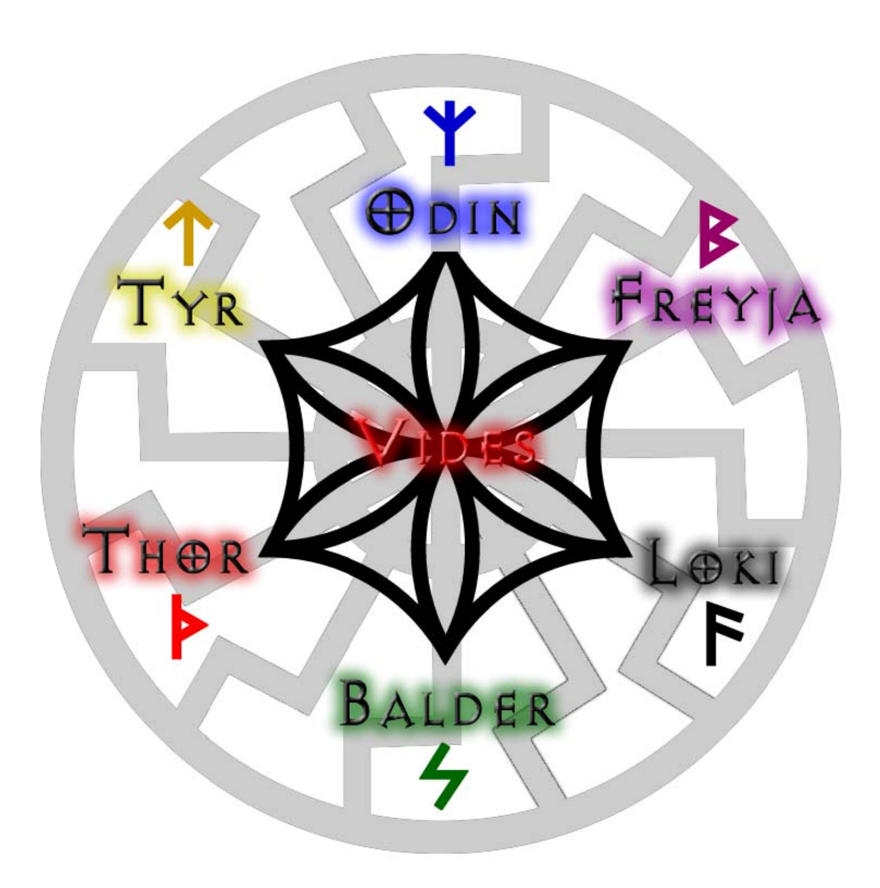
Epoptae (Seer)

El Alto [Sumo Sacerdote]: Los versos sublimes han sido cantados! Que su utilidad llueva bendiciones sobre aquellos hombres y mujeres que los escuchen! Que el beneficio que se logre hoy rinda frutas mañana! Oh peregrino, ya has visto y escuchado! Estudia el significado interno de esta alegoría. Híncate.

El Maestro toca ambos hombros diciendo: En el nombre de Odin, Eres ahora un Caballero de Escandinavia y un Mago del Hielo. Se valiente, justo y sincero: es mejor morir con honor que vivir con deshonra. Te decoro con la insignia de la orden y te daré las palabras místicas con las que nos reconocemos entre nosotros.



Contraseña: Vril



Conferencia Cerrada

Hierofante: Ahora tomaras asiento entre nosotros y escucharas la Lectura. La Sociedad de estudios para la antigua historia del espíritu mejor conocida como la Herencia de los Ancestros, fue creada el 1 de Julio de 1935. En sus comienzos funcionó como un Instituto de Investigaciones avanzadas. Sus mentores fueron Henrich Himmler ,Herman Wirth y Walter Darre .

"Uno de los departamentos de investigación más insólitos, era el que se dedicaba a las actividades esotéricas. Los intereses versaban sobre: búsqueda del Santo Grial, excavaciones de vestigios atlantes, exploración al Tíbet, prácticas de yoga, estudios de antiguos cultos paganos, viajes al interior de la Tierra para comprobar si es hueca, etc".
Pero la misión al Tíbet tuvo un objetivo menos publicitado, que fue el de establecer contacto con los habitantes de un reino subterráneo que llamaban Agartha. Pensaban que después del diluvio que sumergió a la Atlántida, algunos de los sobrevivientes buscaron refugio en las cumbres de las montañas más altas. Otros habrían optado por instalarse en las entrañas de la Tierra.

Casi todos los científicos de la sociedad, estaban convencidos de la existencia del Agartha. Su creencia era tan fuerte que después de la expedición del Tíbet "se organizaron nuevos viajes para intentar encontrar la entrada al mundo interior en diversos puntos de Asia y América del Sur".
En los Andes además de la búsqueda de estas entradas, se realizaron importantes estudios arqueológicos. Uno de los mayores, fue el realizado en el antiplano boliviano cuna de la famosa Tihuanaco. El arquitecto Edmund Kiss, miembro destacado de la Ahnenerbe escribió un libro sobre sus observaciones en el área que tituló "La puerta solar de Tihuanaco y la cosmogonía glaciar de Horbiger. Kiss vio en Tihuanaco los restos de una colonia atlante y pensaba que sus orígenes se remontaban a la era terciaria, habitado por gigantes de raza nórdica aria.

Junto con esta sociedad coexistieron otras organizaciones que también tuvieron una vinculación esotérica. Una de ellas fue la Thule, de donde surgirían dos importantes desprendimientos: Sol Negro y la Logia Luminosa o Sociedad Vril.

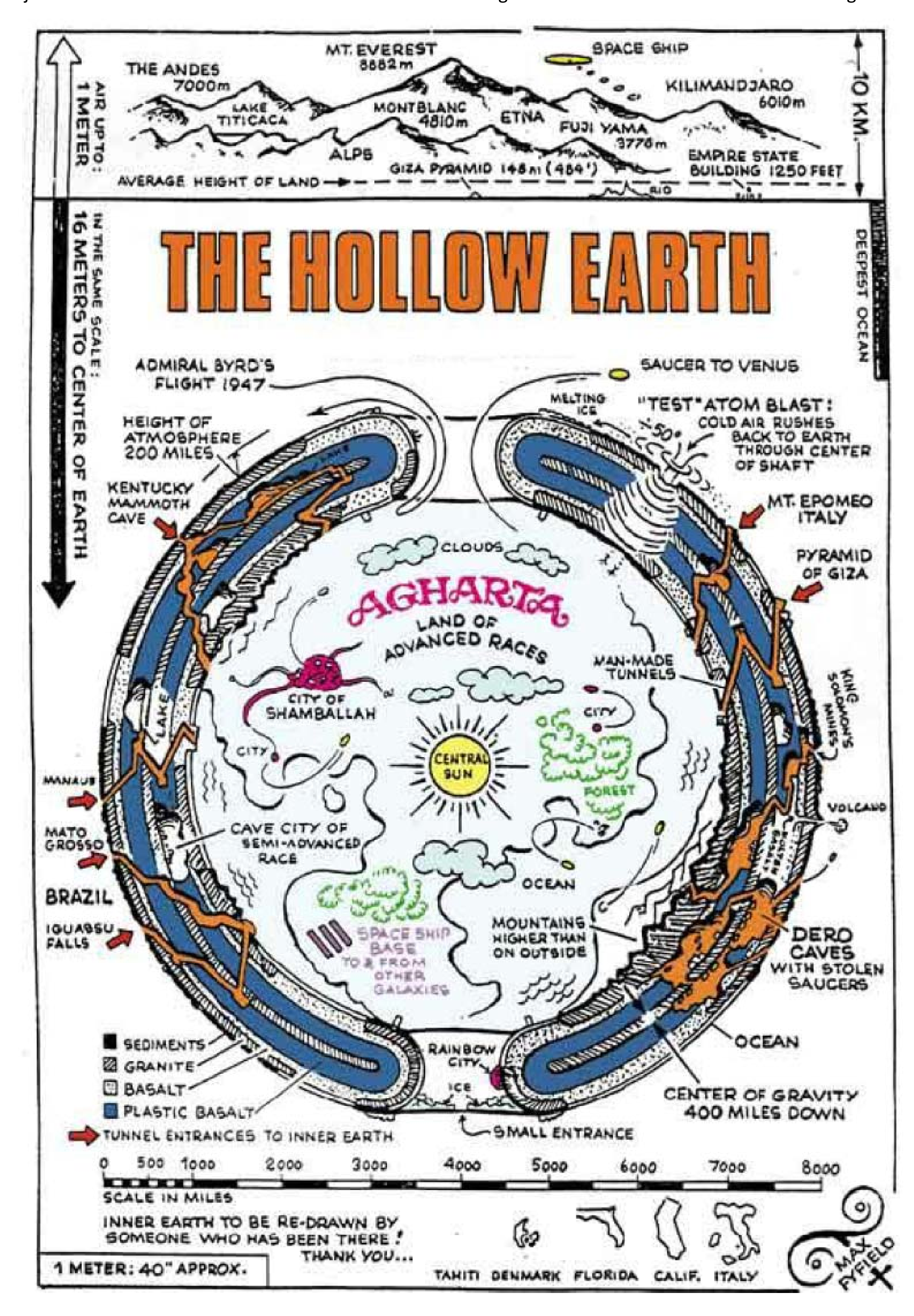
Sol Negro significa el sol interior de la tierra (el núcleo).

"Las teorías geológicas y astronómicas que manejaban los científicos nazis aseguraban que la Tierra como el resto de los cuerpos cósmicos, es en realidad un planeta hueco y no macizo a cuyo interior se podría acceder en las condiciones adecuadas. En lugar de un núcleo central se creía que existía un sol interior, o negro, en contraposición con el Sol exterior, que iluminaba y permitía la vida y el crecimiento de plantas, animales y también hombres más desarrollados que los caminaba sobre las superficies del planeta.".

Sol Negro tuvo dos objetivos: buscar las entradas al mundo subterráneo y poner en marcha proyectos secretos en cuanto a tecnología de avanzada. La Logia Luminosa o Sociedad Vril. Fue fundada por el profesor de geopolítica y esoterista berlinés Karl Haushoffer. Se dice que la fuente de inspiración para su creación, se basó en el libro La Raza Futura, del escritor inglés Bulwer Lytton, donde se describía a una sociedad subterránea que utilizaban una misteriosa energía, el Vril.

Entre los objetivos de la logia estaba el de:

"Investigar más los orígenes de la raza aria y saber como esas capacidades mágicas que duermen en la sangre pueden ser reactivados para convertirlas en vehículos sobrehumanos" La energía Vril procede de este famoso Sol Negro, el cual en verdad esta hecho de una antimateria que nosotros llamaremos Hielo. Comprende que cuando hablemos de Hielo no nos referimos al Hielo común sino al Vril. A la energía que procede de los polos y que cuando es transmutada logra despertar al hombre.


THE HOLLOW EARTH
MT. EVEREST 8882 m
SPACE SHIP
THE ANDES 7000m
KILIMANDJARO 6010m
LAKE TITICACA
MONTBLANC 4810m
ETNA
FUJI YAMA 3776m
ALPS
GIZA PYRAMID 148 m (484')
EMPIRE STATE BUILDING 1250 FEET
AVERAGE HEIGHT OF LAND
AIR UP TO: 1 METER
10 KM.
IN THE SAME SCALE: 16 METERS TO CENTER OF EARTH
DEEPEST OCEAN
ADMIRAL BYRD'S FLIGHT 1947
SAUCER TO VENUS
MELTING ICE
"TEST" ATOM BLAST: COLD AIR RUSHES BACK TO EARTH THROUGH CENTER OF SHAFT
HEIGHT OF ATMOSPHERE 200 MILES
KENTUCKY MAMMOTH CAVE
MT. EPOMEO ITALY
PYRAMID OF GIZA
CLOUDS
AGHARTA
LAND OF ADVANCED RACES
MAN-MADE TUNNELS
KING SOLOMON'S MINES
CITY OF SHAMBALLAH
CITY
LAKE
CENTRAL SUN
FOREST
MANAUS
VOLCANO
MATO GROSSO
CAVE CITY OF SEMI-ADVANCED RACE
BRAZIL
OCEAN
IGUASSU FALLS
SPACE SHIP BASE TO & FROM OTHER GALAXIES
MOUNTAINS HIGHER THAN ON OUTSIDE
DERO CAVES WITH STOLEN SAUCERS
SEDIMENTS
GRANITE
BASALT
PLASTIC BASALT
RAINBOW CITY
ICE
OCEAN
CENTER OF GRAVITY 400 MILES DOWN
TUNNEL ENTRANCES TO INNER EARTH
SMALL ENTRANCE
0 500 1000 2000 3000 4000 5000 6000 7000 8000
SCALE IN MILES
INNER EARTH TO BE RE-DRAWN BY SOMEONE WHO HAS BEEN THERE! THANK YOU...
1 METER: 40" APPROX.
TAHITI DENMARK FLORIDA CALIF. ITALY
MAX FYFIELD

Auto Iniciación de Magia del Hielo

Realizar Rito del Martillo
Cantar el Anillo Runa completo, desde Uruz hasta Fehu

***Una vez ha completado los canticos entonces lee en voz alta y con reverencia, con la voz del Mago, es decir con la voz que le conecta con lo divino o Ser Superior y no con su Ego.**

Saludo a los Antiguos, saludo a los tres Reyes, al Alto, al Igual y al Altísimo, para que abran las puertas de Agartha a mi corazón, a mi mente, a mi cuerpo, a mi alma y a mi existencia eterna.

El conocimiento que busco fue traído desde Asgard por Sigge, el Sumo Sacerdote de nuestro Padre Odin, cuando él guió a sus ejércitos desde los mares Pontus y Euscine. Como Sacerdote él nunca busco títulos reales pero les dio a los Escandinavos una Teología Mística que se encuentra en forma simbólica en un Poema de los Eddas llamado Völupsa. Fue este Sacerdote el que estableció en Escandinavia los Misterios y conformo al Circulo de los Doce supremos Pontífices. De estos misterios surgieron numerosas fraternidades y círculos, religiosos, sociales, militares y operativos, cuyos miembros estaban unidos por un juramento, el cual consistía en darse ayuda y asistencia mutua. La Tradición dice, que Sigge tuvo conflictos con el General Romano Popmey, dejo de asistir al imperio Romano con estos Misterios y viajo entonces a Escandinavia donde encontró al Rey Gylphi y le entro la Iniciación en los Misterios. Gylphi tuvo que encontrar al famoso Hierofante Sigge y pedirle la Iniciación en su Templo, para esto tuvo que disfrazarse de Peregrino. A su llegada encontró una gran casa con techo de Oro.
La entrada estaba protegida por un Guardián que constantemente lazaba 7 pequeñas espadas en el aire y les agarraba nuevamente. El Guardián le permitió la entrada a Gylpphi y dentro de esta casa encontró muchos cuartos algunos con personas viviendo otros con personas combatiendo, finalmente llego al cuarto donde estaban los tres, de la misma forma como estoy yo ante ustedes hoy.

Ahora juro y prometo nunca develar estos misterios que se me dan a conocer. Prometo y juro sagrada fidelidad sobre mi vida y mi honor. Los Ancestros y Padres aceptan mi Voluntad.

Deseo conocer el secreto de la magia del hielo. ¿Cual es su poder? ¿Cuales son sus misterios?

La Magia del Hielo reina en todo lugar y en todo momento. Odin, el Padre la enseño solo a los 12 sabios. Gracias a nuestra comunicación con ellos hemos logrado establecer un sistema que trasciende todo tipo de dualidad.

El Hielo es el Ether. Agua, Tierra, Aire y Fuego están en El.

El Hielo es agua solidificada, allí encuentras a 2 elementos. Su halito produce una corriente fría de aire y su contacto continuo produce quemaduras como si fuese el propio fuego el que las hiciese.

¿Que es la Magia?

La magia es el arte y la ciencia para causar cambios conformes a la voluntad con la ayuda de estados alterados de conciencia. Esta definición es moderna aunque la magia del hielo es Antigua.

Ahora estoy preparado para recibir la bendición de los 6 elegidos

Los 6 elegidos son los 6 seres que nos contactaron directamente y nos entregaron sus secretos con el propósito de llevar a la raza humana a un Nuevo nivel de conciencia. Los antiguos los llamaban Odin, Freya, Loki, Fenris, Balder y Thor. Inundo mi corazón con valentía. Nifelheim esta debajo de mis pies y Asgard encima de mi cabeza.

El ser humano yace en Midgard y recibe la polaridad de estas fuentes. Ni es bueno ni es malo. En la era de los Lobos todo será destruido, solo aquel que es como Balder y entiende a Loki y a Odin, acepta a Freya y blande el martillo de Thor podrá sobrevivir.

*Realizar la Invocación al Sol Negro

A. El iniciado debe construir una cama de hielo. Reúna 48 cubos de hielo y realice una silueta humana en el suelo con estos cubos de manera que se pueda acostar sobre el suelo con los 48 cubos alrededor suyo. Recite el nombre THOR durante 4 minutos.

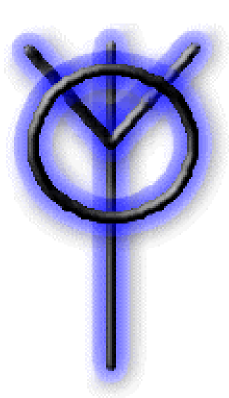
B. El iniciado debe construir una cama de fuego. Reúna 48 velas y realice una silueta humana en el suelo con estas velas de manera que se pueda acostar sobre el suelo con las 48 velas alrededor suyo. Recite el nombre BALDER durante 8 minutos.

C. Siéntese dentro de la cama de fuego, tome un pedazo de carne seca y mastíquelo 12 veces, tráguelo y vibre TYR.

D. Tome un vaso con alcohol, bébalo de un trago y vibre LOKI 9 veces.

E. Traiga a su Valkiria y realice la unión sagrada con ella, considérela como una manifestación de Freya, disfruten de la unión y beban del vino del amor.

F. Ahora tome la lanza, trace el signo de Odin en su espalda y vibre ODIN 9 veces.



He terminado. Mi comunicación ha sido exitosa. He cruzado a través del ragnarok. Presencie el nacimiento de las tres criaturas más malvadas y poderosas, descendientes de Loki y Angerbode, llamados: Jormundgander, Fenrir y Hel, y la acción de los dioses para confinarlos. Después la muerte de Balder, y el castigo de Loki.
Finalmente, dos seres humanos también escaparán la destrucción del mundo ocultándose profundamente dentro de la madera de Yggdrasil -algunos dicen que en la madera de Hodmimir - donde la espada de Surt no puede destruir. Les llamarán Lif y Lifthrasir. Como Odin y Freya entraran en unión para crear un nuevo mundo. ¡Los versos sublimes han sido cantados! Que su utilidad llueva bendiciones sobre aquellos hombres y mujeres que los escuchen! Que el beneficio que se logre hoy rinda frutos mañana! !Hoy mis ojos han visto y mis oídos escuchado!

*Hincarse.

En el nombre de Odin, Ahora soy un Caballero de Escandinavia y un Mago del Hielo. Seré Valiente, Justo y Sincero: es mejor morir con honor que vivir con deshonra. Te decoro con la insignia de la orden y te daré las palabras místicas con las que nos reconocemos entre nosotros.

Invocación al Sol Negro

ϟϟ
¡Oh, Balder!, ¡Oh Estrella de la Mañana!,
¡Oh, ᚺ Freyia!
Deja caer sobre mí tu luz honda
Humedecida
Y envuélveme en tus pétalos
De luz
Como en un otoño de los cielos.
Permíteme pasar
A través de tu Ventana
Hacia el Sol Negro
Que tras de ti se encuentra

卐
¡Oh, Sol Negro!
Absórbeme en tu Luz
Levógira
Mas veloz que la Luz
Del Sol de Oro
Y pórtame hasta
La inexistencia
Del Rayo Verde
Donde moran los Maestros
De mi Maestro
Y los más altos Señores
De Asgard

ϟ
¡Oh, Rayo Verde!
Incorpórame a tu Inexistencia
Mas real que todo lo que existente
Y ayúdame a realizar los
Sueños imposibles
La resurrección de Brunhilda

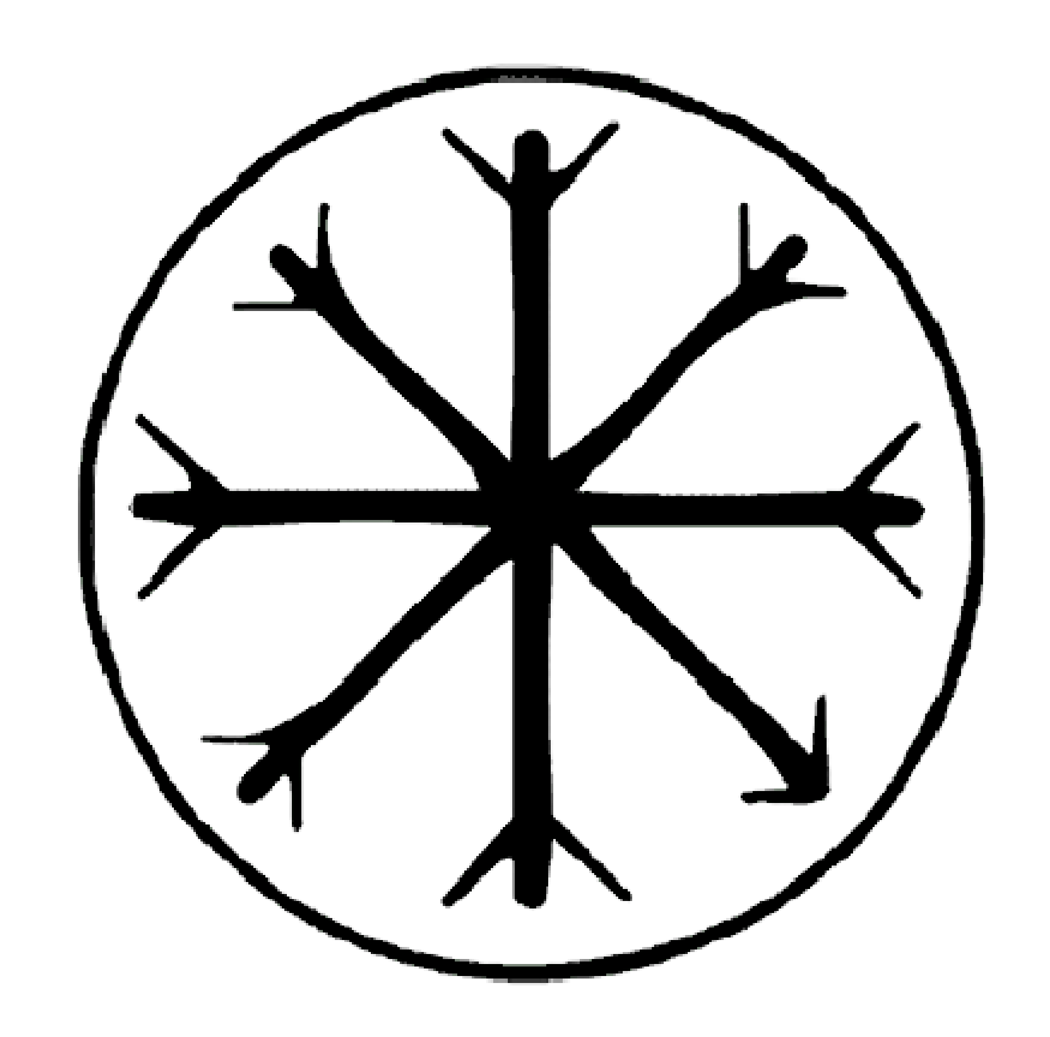
El Retorno del Inefable Balder
La re-creación de la Magia del Hielo
Y la posesión por el Arquetipo
Hasta la consumación de su Mito
Y su Leyenda
En la Resurrección con el cuerpoDe Rubí
Inmortal. Permíteme regresar al Sol Negro!

¡Oh, Sol Negro!
Absórbeme en tu Luz Dextrógira

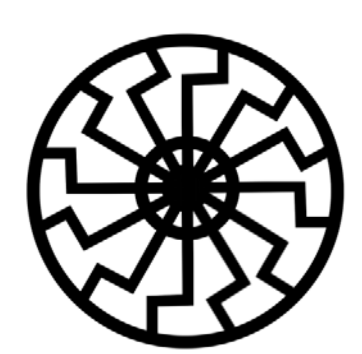
卍
Y pórtame de regreso a la
Estrella de la Tarde Mañana

¡Oh, Estrella de la Mañana Tarde!
Júntame con Brunhilda
Para que ella pueda combatir
En mí
Danos un cuerpo de Luz Roja
De Rubí Inmortal
Danos el Poder de Fafnir
Despierta en Nosotros
La Visión y la Audición
Y haz que podamos realizar
La Leyenda y el Mito
De la No Muerte
Hasta su consumación
Transfigurándonos
En Hombre y Mujer Absolutos

¡Oh, Estrella de la Tarde!,
Permíteme pasar de regreso
Por tu puerta
Hacia el Sol de Oro
Y hasta Asgard
Para continuar allí combatiendo
Y poder un día
Reivindicarte.
¡Oh, mi Señor Balder!
¡Oh, Sol de Oro!
Traspasemos la Nostalgia
Del Rayo Verde
Y que Ella y Yo
Nos salgamos
Hacia algo jamás Soñado
Hacia un Ello-Ella
Invocacion al Sol Negro
Mas allá del Rayo Verde
Y de lo Inexistente…
ϟϟ
Hail! Sieg Hail!



Despertar a través de la Gnosis del Sol Negro



Las Nueve Puertas del Sol Negro

Introducción

La Magia del Hielo es la creación de Frater VD. En el año 89 el susodicho Frater se reunió con un grupo de magos marciales alemanes y subsecuentemente se alió con ellos por un tiempo para formar lo que se conoce como Magia del Hielo. Sus bases son atavismos Thule-nordicos. La única meta de la Magia del Hielo consiste en la generación de un proceso circulatorio de Chi demasiado avanzado y veloz con el fin de tener poderes mágicos a voluntad. Su verdadero creador es Helmut Barthel (Kohl es su nombre mágico), un adepto alemán del Qi Gong (artes marciales internas).

Por medio de la adaptación de ejercicios de Qi Gong se podía trabajar con la energía llamada Vril. La energia Vril se asocia con los reinos subterráneos llamados Agharta mientras que la energía Agni esta relacionada con los reinos celestiales llamados Shambala. En teorías modernas la primera se hace llamar Universo B y la segunda universo A. Ambas surgen del despertar de Kundalini pero despertarla a través de la fuerza es peligroso y lleva a la locura. Kohl se encargaba de realizar talleres de ejercicio físico extremo con tal de fortalecer al iniciado para mover energía interna fuerte en un cuerpo material externo fuerte.

Nadie puede dudar de sus habilidades, creaba hielo y generaba electricidad de la punta de sus dedos, y de su comunicación con aquellos seres que llamaba "Ice Lords" o Señores del Hielo. Pero con el tiempo la sociedad se destruyo gracias a su creador. Desafortunadamente Kohl comenzó a erradicar a los propios miembros de su grupo una vez habían cumplido su propósito o si estorbaban en su camino. El caso mas común es aquel en donde maldijo a Soror Benavides con un cáncer que se gesto inmediatamente en su cuerpo.

Muchos miembros dejaron la orden y Kohl tuvo que reclutar a muchos novatos, entre ellos Frater VD, a los cuales hacia pasar por penosas iniciaciones y aunque no les cobraba dinero si les exigía devoción total a el.

Al final fue el propio Ice Lord el que destruyo a Kohl y la orden se perdió para siempre. Frater VD reunió las pocas enseñanzas y las adapto a un libro sencillo llamado Magia del Hielo, La advertencia mas grande es la siguiente: "La Magia del Hielo trabaja con una serie de entidades dispuestas a fortalecer a los merecedores y aniquilar a los profanos. No se sorprenda si ud, el lector, también es aniquilado por estos jueces. No obstante, los métodos de este libro pueden llevar al balance siempre y cuando sean bien trabajados con la suficiente resistencia y sanidad mental. El mago debe utilizar toda su lujuria y egoísmo hasta el punto en donde estas hayan sido trascendidas y sea ud el dueño de estas y no al reves. El Mago del Hielo no ataca a menos que sea necesario y muchas veces ni siquiera lo considera."

La Magia del Hielo también se conoce como Magia de la Mano Vacía. La analogía es la de un cubo de hielo que se derrite lentamente hasta que no queda nada sino su propia esencia invisible. De la misma manera se apunta a que el mago pueda hacer magia sin necesidad de objetos de poder, galdrares, horas planetarias, meditaciones, etc… sino apenas con su propia Voluntad.

El sistema presenta fallas, uno de los mas exponenciales es que Kohl jamas termino de dictar sus cursos y que nunca tuvo un sistema de trabajo pre-establecido. En la actualidad ya no existen escuelas u ordenes de Magia

del Hielo porque no se tiene la suficiente información como para crearlas. Se espera que cada iniciado utilice la información que existe para llenar los espacios en blanco con sus propias correspondencias y métodos de avance.

El sistema iba así:

***Introducción a las Runas** (una presentación común del sistema nórdico)
***Introducción al trabajo energético pranico** (meditaciones y teoría indo-china)
***Introducción al trabajo energético sexual** (practicas de alquimia taoista entrelazadas con imágenes nórdicas)
***Trabajos de Runas** (Runas del Caos, Nudo de Wyrd, Necromancia y Vampirismo)
***Trabajos de Kundalini Yoga y Qi Gong** (como lo dice el titulo)
***Trabajos de Magia Sexual** (parte práctica de lo previamente estudiado)
***Las Nueve Puertas** (set de ejercicios destinados a decondicionar al ser)
***La Mano Vacía** (lección final entregada a los que realizaran todo lo anterior)

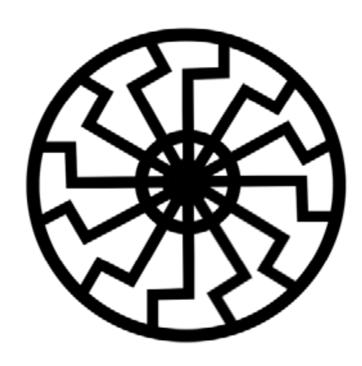
Recordemos que la meta es la siguiente:

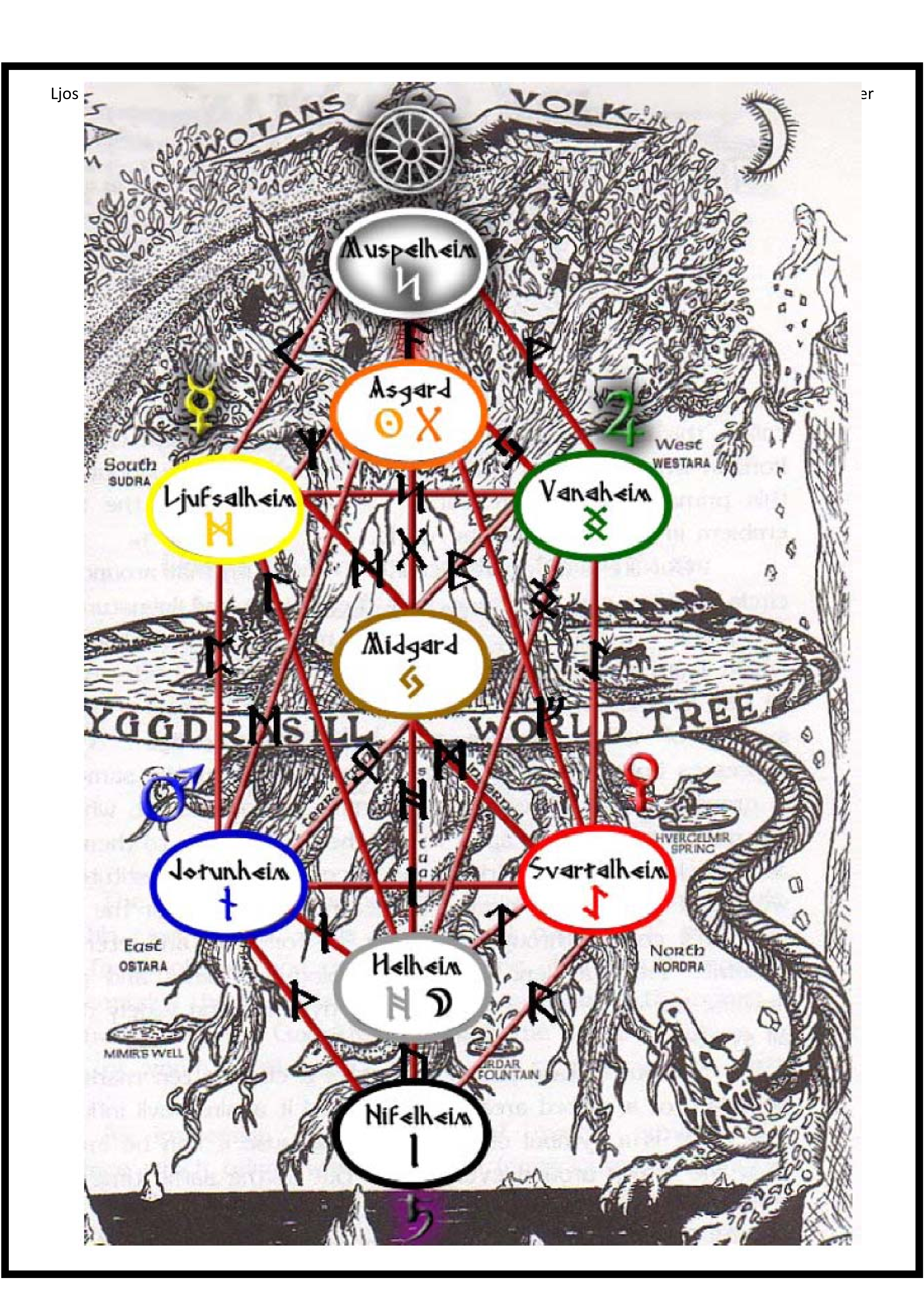
“la generación de un proceso circulatorio de Chi demasiado avanzado y veloz con el fin de tener poderes mágicos a voluntad.” Kohl utiliza una antigua estructura nórdica pagana para establecer los resultados que se pueden lograr, es mejor conocida como los 13 poderes o los 13 anillos de Odin.

Los 13 anillos de Odin

1. Invocación
2. Hechizos
3. Manipulación
4. Evocación
5. Climatización
6. Hablar con animales
7. Maldición
8. Adivinación
9. Clarividencia
10. Glamour
11. Viaje Astral
12. Sanación
13. Disipación

Estos 13 poderes se irán manifestando después de realizar la ceremonia de Auto-iniciación en la Magia del Hielo. De allí en adelante comienza el camino a través de Yggdrasil. Vale mencionar que se puede comenzar en cualquiera de los 9 reinos.




WOTANS VOLK
Muspelheim
Asgard
South
SUDRA
Ljufsalheim
West
WESTARA
Vanaheim
Midgard
WORLD TREE
HVERGELMIR
SPRING
Jotunheim
Svartalheim
East
OSTARA
North
NORDRA
Helheim
MIMIR'S WELL
FOUNTAIN
Nifelheim

Delineación del Camino de Yggdrasil

El Mundo Superior

Reino	Entidad	Descripción
Asgard ☉	**Heimdallr**	Reino de los Aesir, los señores, guerreros, jueces, poetas y magos. Este reino se le atribuye a la ley, la inspiración, la intuición y la transformación, la base de la conciencia humana.
Vanaheim ♃	**Freyr**	Reino de los Vanir. Es el reino de los ciclos naturales, la producción, regeneración, salud y magia shamanica.
Ljossalheim ☿	**Delling-Freyr**	Reino de los elfos de luz y espíritus superiores de la naturaleza. Acá descansan los demi-dioses y los ancestros. Refleja estructuras intelectuales.

El Mundo Medio

Reino	Entidad	Descripción
Muspelheim	**Sutr**	Reino de los gigantes de fuego. La dimensión del fuego cósmico, una de las fuerzas de las cuales fue formado nuestro universo.
Midgard ⊕	**Thor**	Reino de los humanos, esta influenciado por todos los otros.
Nifelheim ♄	**Nidhögg**	Reino del Dragón Nidhögg. La dimensión del hielo cósmico que esta en constante interacción con Muspelheim.

El Inframundo

Reino	Entidad	Descripción
Svartalfheim ♀	**Modsognir**	Reino de los Dwergar y los elfos oscuros. Es el opuesto o polaridad contraria de Liosalfheim.
Jötunheim ♂	**Thrym**	Reino de los Gigantes. Reino del poder primitivo y animalistico.
Hel	**Hel**	El Reino de los Muertos. El poder de la disolución y la desintegración.

Iluminación

Despertando el fuego oscuro: la Gnosis del Sol Negro

La preocupación principal de cualquier mago o místico dedicado debería ser la eficiencia de sus métodos. El mundo de lo oculto no tiene paciencia o piedad con los débiles y perezosos, y aun en el elegante y seguro mundo moderno, la muerte y el dolor siempre están a la mano. El método más efectivo y rápido para lograr la liberación y el poder consiste en la percepción directa del absoluto sin que este sea filtrado por el condicionamiento personal y sociocultural. Muchas tradiciones tienen un término particular para esta cosa; el símbolo que utilizaremos acá es la percepción del “Sol Negro”. La realidad de este es previa a cualquier descripción que exista de este, por ello elaborar sobre su naturaleza no tiene sentido. En vez de esto describiremos nueve formas de percepción del “Sol Negro”, cada una dividida en doce caminos que corresponden a las áreas del estudio del ocultismo. El aspirante debe elegir una de las nueve puertas aunque el orden de los caminos puede trabajarse en cualquier orden.

Por otra parte hay tres métodos diferentes y principales que bajo los cuales el mago Nórdico puede lograr el Despertar de su Consciencia, Las Nueve Puertas, El Arquemona Hiperbóreo y la Necromancia de la Transcarnaciòn, este ultimo se explicara posteriormente el capitulo de Magia Rúnica dentro de la Magia Hielo.

Las Nueve Puertas del Sol Negro:

Los Caminos del Despertar

La Puerta Traslucida: El Camino de la Claridad (Asgard-☉)

Para algunos, el motivo principal para trabajar el ocultismo consiste en un deseo de ver a la realidad de forma clara, una curiosidad fundamental sobre la naturaleza del cosmos y sus funciones. Los doce caminos de esta puerta se centran en esta meta.

1-El camino de la Comunión – El ocultista siempre trata de conceptualizar a las entidades no-humanas pero el antropocentrismo obscurece la claridad requerida. Por lo tanto, el estudiante debe considerar sus opiniones sobre lo que son las entidades no-humanas y buscar algún método de comunicación con estas. Esto puede involucrar meditación o técnicas de trance para facilitar la comunicación con seres relevantes a la búsqueda del ocultista, sean espíritus, demonios, ancestros o quizás los grandes maestros de una tradición que le interese al mago.

2-El camino de la Intuición – Es necesario un periodo de simplificación de experiencias para permitirle al ocultista a que aprenda a notar y escuchar a la facultad de intuición. El estudiante debe comenzar a remover elementos de su vida que no sean esenciales para el progreso hacia la iluminación y aprender a inhibir el dialogo interno de preocupaciones y necesidades que generalmente obsesiona a la mente. Es importante que si el estudiante desea meditar para lograrlo entonces esto también debe ser practicado en la vida diaria – aun durante experiencias de stress y tensión.

3-El camino del Conflicto - El estudiante debe desarrollar la habilidad para observar a las situaciones conflictivas de forma calmada y graciosa; el ocultismo tiende a involucrarse en muchas situaciones serias y amenazadoras; la habilidad de expulsarlas con la risa es esencial para mantener la sanidad y el éxito. Por lo tanto el estudiante debe aprender a observas a las situaciones adversas con un espíritu de diversión.

4-El camino de la Sensación – Al comienzo será difícil volverse sensible a los factores y probabilidades que casi nadie ve, por eso el estudiante debe aprender algún sistema para discernir y generar presagios. Esto involucra formas tradicionales de augurio o un set totalmente personal de símbolos y correspondencias. En ambos casos, se debe evitar la posibilidad de ilusión conceptual.

5-El camino de la Concepción – El estudiante debe practicar y aprender alguna clase de habilidad material y no estar satisfecho hasta que pueda demostrar un nivel de habilidad moderado. Esta habilidad le será útil en la construcción de herramientas mágicas, si ese es el deseo del ocultista, pero también es útil para calmar a la mente y permitir que entre en un estado de comodidad y habito frente a situaciones amenazantes.

6-El camino de la Negación – El mago debe actuar con determinación despiadada y sin sentimentalismos cuando sea necesario; esto aplica tanto a la forma en la que debe tratar a los demás como a si mismo. Esto no quiere decir que tenga que ser incapaz de compasión y amabilidad – pero si debe ser capaz de descartar hábitos y programación empática cuando sea necesario. Por ejemplo se puede practicar colocándose metas particulares y hacerlas sin importar las consecuencias.

7-El camino de la Mutación – El mago debe desarrollar comodidad frente a situaciones de no familiaridad o de duda, al igual que con los estados alterados de la mente. Un método para lograrlo consiste en la toma de alucinógenos, pero esto puede ser peligroso. Otros métodos mas seguros incluyen : pretender algo durante

mucho tiempo, aprender técnicas de trances, explorar experiencias no familiares (por ejemplo sexualidad no afín con el mago), etc.…

8-El camino de la Reversión – El mago obtendrá beneficios al poseer memorias que la mayoría de personas no pueden recordar. Se debe trabajar con todo tipo de métodos hasta que el mago pueda por lo menos recordar el momento de su nacimiento. Si el mago cree en la reencarnación se pueden utilizar métodos como las regresiones. Otra posibilidad consiste en la exploración de "atavismos primitivos".

9-El camino de la Cognición – El mago debe tener un entendimiento más o menos completo de las posibles fluctuaciones y estados de su mente. Esto se logra mediante técnicas de trance y meditación. El método que se utilice debe centrarse en el entendimiento, enfoque voluntario y relajación de la mente.

10-El camino de la Pasión – Tener claridad de pasión significa ser capaz de experimentar los extremos de la emoción desinhibida sin perder el la auto-consciencia. La única manera de lograr esto es mediante la practica, así que el mago debe buscar experiencias extremas y mantener el núcleo de su mente completamente inmóvil durante estas.

11-El camino del Holismo – Arriesgándome a sonar absurdamente simple, este camino consiste en llegar a una condición elevada de salud. La meta no es ser mas "sano" que otros sino funcionar de la forma mas completa posible.

12-El camino de la Materia – La claridad en este camino se trata acerca de obtener la mayor cantidad de conocimiento posible acerca del mundo material. La concepción del ocultista como aquel que esta desinteresado de "este mundo" y prefiere estar en algún plano fantástico es totalmente absurda; ninguna carrera mágica esta completa sin el entendimiento de lo mejor que la ciencia tiene que ofrecer.

La Puerta Negra: El Camino de la Herejía (Jotunheim-♂)

Algunos ocultistas están motivados por el deseo puro del poder que les fue negado por circunstancias personales o por su cultura. El camino de la herejía, rápido y peligroso, es la ruta más rápida para lograrlo.

1-El camino de la Comunión – En cualquier cultura, ciertos estados mentales o experiencias se consideran prohibidas, peligrosas o mal vistas. Para expandir su experiencia el ocultista experimenta con todo lo que pueda hacer, así le toque descender a las profundidades de la depravación con el propósito de romper su condicionamiento cultural. Al transgredir tabús y reglas el mago aprende a funcionar bajo estados de miedo o incomodidad extrema.

2-El camino de la Intuición – Mas difícil de lo que suena, el mago debe diseccionar y analizar sin piedad todos sus deseos e impulsos hasta que lo esta debajo de ellos sea completamente aparente. No existe un método fijo pero una gran variedad de experiencias – como la abstinencia completa o la isolacion – son muy útiles.

3-El camino del Conflicto – Para sobrevivir, el ocultista debe extirpar todo sentimiento que vaya contra la regla de supervivencia personal a toda costa. Un hereje mártir es un hereje muerto y por ende un hereje fallido.

4-El camino de la Sensación – Estudiando toda probabilidad en detalle, el mago aprende a descartar las asunciones habituales acerca de la causalidad. Jugar juegos que involucren eventos del azar pero también estrategia son métodos buenos para desarrollar la habilidad para predecir eventos.

5-El camino de la Concepción – El ocultista diseñara métodos para hacer que la herejía parezca atractiva para aquellos que no se han dado cuenta de que necesidad destruir las cadenas de sus inhibiciones. Debe dominar por lo menos un método de seducción para los ortodoxos.

6-El camino de la Negación – El ocultista debe entender acerca de la impermanencia y la muerte, estudiando acerca de procesos entropicos y la manera en que todo eventualmente se rompe y se disuelve.

7-El camino de la Mutación – El ocultista debe aprender a modificarse a si mismo y a su personalidad para poder ser una expresión de lo monstruoso o rechazado. Esto concierne solo a la imagen pero se puede trabajar hasta el punto en el que el ocultista sea monstruoso para si mismo. Este es el método mas efectivo del camino y puede ser extremadamente terrorífico si es bien ejecutado.

8-El camino de la Reversión – La contemplación de la muerte es un método muy eficaz para ver las limitaciones de la mortalidad. El ocultista debe absorber todos los símbolos y experiencias relacionados con la muerte; frecuentar cementerios, meditar sobre el momento de la muerte y el decaimiento del cuerpo y observar cadáveres

9-El camino de la Cognición – La habilidad de pensar en formas extrañas se hace mediante la utilización de códigos, lenguajes simbólicos. Esto permite que la mente piense en otras formas mas allá de la común.

10-El camino de la Pasión – Cualquier mago puede elegir sus emociones y creencias a voluntad. Que el mago deconstruya sus emociones y creencias hasta que esta satisfecho con la habilidad de transformarse en cualquier cosa que desee.

11-El camino del Holismo – Un ocultista debe estar comodo con su cuerpo. Debe explorar todo tipo de experiencias sensoriales y sensuales hasta que haya erradicado todo sentimiento de pena o culpa. Debe disfrutar su naturaleza.

12-El camino de Materia – El ocultista debe ser capaz de des-sintonizarse de toda sensación física y pensamiento, desarrollando la capacidad para entrar en un estado hiperconcentrado en el cual toda percepción sensorial es anulada. El método mas sencillo es intentar apagar todo proceso cognitivo a voluntad. Es una señal de progreso cuando el proceso se hace cada vez mas natural o cuando los pensamientos y emociones parecen emanar de lugares particulares del cerebro.

La Puerta Radiante: El Camino de la Sintesis (Hel-☽○☾)

A aquellos cuyo interés principal es el sincretismo, la cosmología, creencias o filosofías alternativas les servirán bien este camino.

1-El camino de la Comunión – La habilidad de modificar la personalidad es esencial para aprender a explorar y vivir puntos de vista diferentes. Trabajar con personalidades contrarias es un método muy útil para lograrlo.

2-El camino de la Intuición – El ocultista debe aprender a distinguir entre la voluntad y el deseo para asi producir verdadera magia. Bajo este concepto muchas han elaborado cosmologías que giran en torno a algo llamado “Verdadera Voluntad”. Pero, este es solo un modelo más y a veces puede ser muy dañino. Lo que si es necesario es que el ocultista analice y evalué sus impulsos, hábitos y rutinas de acuerdo a un estándar.

3-El camino del Conflicto – La habilidad de convertir a enemigos en amigos (o por lo menos en herramientas) por medio de la asimilación y entendimiento de sus puntos de vista es extremadamente significativo. El mago debe aprender a practicar la manipulación de otros a través del dialogo o del debate.

4-El camino de la Sensación – El mago debe familiarizarse con un sistema de símbolos o correspondencias del ocultismo común y practicarlo hasta que sea lo suficiente ágil como para corregir un problema enorme utilizando esta herramienta.

5-El camino de la Concepción – El estudiante debe aprender acerca de medios atractivos y convincentes de expresión. Debe tener confianza en reuniones sociales, actuaciones, etc...

6-El camino de la Negación – Un mago debe sacrificar todo aquello que obstaculiza a su arte. El estudiante debe realizar tales sacrificios sin importar que es lo que esta sacrificando en nombre de su meta.

7-El camino de la Mutación – El estudiante investiga acerca de la relación entre mente y cuerpo de manera que puede entender como una afecta a la otra y viceversa.

8-El camino de la Reversión – El estudiante debe aprender una gran variedad de técnicas mnemónicas para expandir su memoria mas allá de lo normal. La técnica del “palacio de la memoria” es bastante apropiada.

9-El camino de la Cognición – El estudiante se familiarice tanto con su sistema personal de correspondencias que comienza a utilizarlo igual de fluido que su idioma nativo. Esto implica una inmersión completa en el sistema de símbolos.

10-El camino de la Pasión – El mago debe ser capaz de inducirse a un estado de calma y relajación a voluntad.

11-El camino del Holismo – El mago debe volverse educado en la filosofía natural

12-El camino de la Materia – El mago debe estudiar acerca de eventos paranormales y teorías científicas alternativas, tanto antiguas como modernas.

La Puerta de la Noche: El Camino Anverso (Svartalfheim-♀)

Para aquellos cuyo interés en el ocultismo origina de un deseo de pulir habilidades crudas o para utilizar la fascinación estética de la mente.

1-El camino de la Comunión – El mago transgrede su propia estética al unirse deliberadamente con aquello que considera vil, horroroso o terrorífico. Comer alimentos que considere horribles o generar excitación con cosas no excitantes hará que la mente escape de su condicionamiento natural.

2-El camino de la Intuición – El mago desarrolla un ritmo interno por medio del estudio de procesos rítmicos refinándolo hasta el grado en donde el mago es capaz de predecir intuitivamente gran cantidad de eventos.

3-El camino del Conflicto – Evitar conflictos es el camino mas rápido a la Victoria. El mago debe aprender a permanecer en la oscuridad, siendo sutil en todas sus acciones.

4-El camino de la Sensación – El mago debe pulir sus instintos y toda habilidad psíquica latente que pueda poseer. El método más sencillo consiste en la practica dedicada a jugar juegos de adivinación hasta que la habilidad de pronosticar se vuelva fluida.

5-El camino de la Concepción – El mago debe pulir sus facultades artísticas hasta que conecte intuitivamente con aquello conocido como “buen gusto” bajo varias circunstancias.

6-El camino de la Negación – El estudiante debe desarrollar la capacidad de inatención selectiva y ser capaz de ignorar cualquier cosa. Esto se hace mediante manipulación mental en la cual el mago hace cosas “pretendiendo” haberse olvidado de algo o quizás “pretendiendo” que le importa algo mas aparte de lo que esta pensando. .

7-El camino de la Mutación – El estudiante debe desarrollar facilidad para entrar o hacer entrar a los demas en estados alterados de conciencia.

8-El camino de la Reversión – El estudiante debe desarrollar su habilidad para ir en contra de sus inclinaciones conscientes; un método muy útil consiste en sacrificar algo extremadamente valioso como forma para comenzar una aventura espiritual.

9-El camino de la Cognición – El estudiante debe aprende a modificar su estructura de creencias, generando diversas explicaciones para todos los fenómenos que aprecie.

10-El camino de la Pasión – El mago debe aprender a similar emociones que no este sintiendo y cambiar el estado emocional de los demás. Esto es psicología pura.

11-El camino del Holismo – El estudiante debe monitorear las coincidencias de su vida hasta que surja una conexión aparente entre todo lo que le rodea.

12-El camino de la Materia – El estudiante debe diseñar su propio sistema de ocultismo basado en su búsqueda mágica.

La Puerta del Crespusculo: El Camino de la Duda (Nifelheim-♄)

Para aquellos interesados en el ocultismo pero con un punto de vista inquisitivo.

1-El camino de la Comunión – El estudiante debe convertirse en un escéptico puro. Debe encontrar errores, y por lo tanto dejar de creer, hasta en las cosas mas obvias. Particularmente, el estudiante debe utilizar la daga del escepticismo sobre sus propias creencias y remover todo aquello que no entre en su facultad lógica.

2-El camino de la Intuición – El estudiante debe aprender a dejar el pesimismo y el optimismo, en vez debe trabajar con una opinión realista de los eventos.

3-El camino del conflicto – El estudiante debe ser capaz de discutir y defender cualquier posición de manera afirmativa o negativa.

4-El camino de la Sensación – El estudiante debe aprender a identificar y observar patrones significativos en su vida que no parezcan tener una explicación racional obvia; es decir, se volverá extremadamente sensible a aquello inusual o anormal.

5-El camino de la Concepción – El estudiante debe familiarizarse con la psicología y parapsicología

6-El camino de la Negación – El estudiante debe poder desmitificar lo paranormal a la vez que refuta los argumentos erróneos en contra de este.

7-El camino de la Mutación – El estudiante debe obtener acceso al "umbral" o estado "liminal" de la consciencia mediante la exploración de sueños lucidos o trabajos de trance.

8-El camino de la Reversión – El estudiante debe desarrollar una actitud de desapego profundo, hasta de sus propias experiencias. No se debe estar satisfecho hasta que no pueda desasociarse a voluntad.

9-El camino de la Cognición – el estudiante debe aprender un sistema de meditación introspectiva.

10-El camino de la Pasión – El estudiante debe adquirir la habilidad de modificar sus hábitos a voluntad. Puede comenzar descartando un hábito insignificante y adquiriendo uno nuevo; esto debe ser algo inocuo e irrelevante como por ejemplo el lugar del cuarto donde se colocan los zapatos. Desde este pequeño comienzo se generaran enormes cambios en la personalidad y el comportamiento.

11-El camino del Holismo – El estudiante debe familiarizarse con las ciencias interdisciplinarias y las conexiones entre campos aparentemente disparejos

12-El camino de Materia – El estudiante debe comenzar a investigar un área que sea territorio desconocido para la comunidad científica.

La Puerta del Amanecer: El camino del Pragmatismo (Vanaheim-♃)

Algunos se aproximan al camino del ocultismo con cierto interés especial. Este camino es para aquellos que quieren desarrollar resultados rápidos en una gran variedad de aéreas y es probablemente el camino mas cercano a la aceptabilidad cultural. Trabaja con campos como la psicología, la sociología y la superación personal (3 métodos que son mas mágicos que científicos debido a que sus experimentos no pueden repetirse).

1-El camino de la Comunión – El estudiante debe desarrollar un entendimiento de la interconectividad de la vida diaria. El concepto de economía, por ejemplo, debe ser bien estudiado.
2-El camino de la Intuición – El estudiante debe examinar cuidadosamente sus motivaciones personales y metas. En particular las que se relacionan con las practicas mágicas.

3-El Camino del Conflicto – El estudiante debe estudiar acerca del fenómeno de la competencia territorial. Puede leer manuales de táctica como el famoso Arte de la Guerra.

4-El camino de la Sensación – El estudiante debe desarrollar habilidades en matemáticas, probabilidad y estadísticas.

5-El camino de la Concepción – El estudiante debe ser capaz de realizar reparos y modificaciones a los aparatos que constantemente utilice, o, si esto es completamente imposible, debe entender por lo menos como funcionan.

6-El camino de la Negación – El estudiante debe ser competente en defensa personal.

7-El camino de la Mutación – El estudiante debe saber de farmacología y medicina básica.

8-El camino de la Reversión – El estudio de la psicología del sufrimiento, depresión y muerte conecta al estudiante con aspectos de la vida normalmente ignorados y que pueden ser “paranormales”.

9-El camino de la Cognición – Mediante el estudio de teoría de la información y memetica, el estudiante aprenderá lo suficiente de ciber-magia. La programación neuro lingüística también es viable.

10-El camino de la Pasión – El estudiante debe desarrollar su carisma lo mas que pueda y aprender del arte de la seducción.

11-El camino del Holismo – El estudiante debe recibir una educación científica básica.

12-El camino de Materia – El estudiante debe explorar un área paracientífica y determinar si es útil o pura basura.

La Puerta Prismatica: El camino de la Ingenuidad (Ljosalfheim-☿)

Este camino esta diseñado para aquellos que solo toman el camino como una aventura mas y ni siquiera consideran tener motivos ocultos.

1-El camino de la Comunión – El ocultista debe tener la habilidad de actuar como si cualquier cosa es cierta y puede adoptar creencias basadas en ficción o mitología modificada para el uso en la vida diaria.

2-El camino de la Intuición – El estudiante debe producir resultados mágicos solamente con voluntad y ver que tan bien o mal leva. Esta es de hecho la forma mas simple de producir poder mágico. También enseña a ser paciente y a aprender de los errores.

3-El camino del Conflicto – El mago debe aprender a incitar conflictos, peleas y rebeldía a favor de el.

4-El camino de la Sensación – Después de aprender una gran variedad de mancias, el mago crea la suya.

5-El camino de la Concepción – El mago debe aprender magia utilizando componentes materiales. El caso mas común es el muñeco de voodoo.

6-El camino de la Negación – El estudiante adopta un punto de vista antinómico y remueve todo respeto que tenga por autoridades.

7-El camino de la Mutación – El estudiante emprenderá creencias y comportamientos al azar. Puede utilizar una mancia para guiarse o simplemente actuar por impulso.
8-El camino de la Reversión – El estudiante debe desarrollar gnosis mediante magia sexual o la técnica de la postura de la muerte. Para esta ultima se entra en un estado de relajación, después se coloca de pie, con los dedos en punta, los brazos cruzados detrás de la cabeza y se hiperventila hasta que no se pueda mas y en ese momento se sostiene el aire adentro hasta que los pulmones ya no aguanten mas. En este momento se genera gnosis.

9-El camino de la Cognición – El estudiante debe entrar en un estado de hiperintelectualismo. En este estado la memoria y el tiempo de reacción es mucho más rápido.

10-El camino de la Pasión – El estudiante debe aprender a enfocar sus emociones hasta generar extrema intensidad para fines mágicos. El ejemplo mas fácil es el de maldecir a alguien mientras se le contempla fijamente con ira a los ojos.

11-El camino del Holismo – El mago estudia ciencia de la complejidad y la utilice para explicar sus resultados mágicos.

12-El camino de Materia – El estudiante debe familiarizarse con herejías científicas, como por ejemplo las explicaciones alternas a teorías como el Big Bang o la evolución de Darwin.

La Puerta de la Sombra: El camino de la Tangente (Midgard-⊕)

Este camino es para los que toman el ocultismo en contra de sus propias inclinaciones o por obligacion en sus vidas.

1-El camino de la Comunión – El estudiante debe seleccionar un paradigma para explicar todos sus resultados mágicos.

2-El camino de la Intuición – El ocultista debe aprender a ser favorecido por situaciones azarosas o encuentros no comunes, esto se hace para manejar la corriente de "suerte" mas de lo normal.

3-El camino de Conflicto – El mago debe aprender métodos eficientes para deshacerse de un oponente. No solo defensa propia sino también debe saber como matar si es el caso.

4-El camino de Sensación – El mago debe prestar atención a su intuición común y seguirla. No hay mas método que seguirla hasta que aprendamos a descifrarla.

5-El camino de la Concepción – El mago debe cargar objetos considerados como fetiches o amuletos naturales, Los mejores son aquellos que se encuentran o se reciben de forma inesperada

6-El camino de la Negación – Desterrar es muy importante porque aleja todo sentimiento de extrañeza. El mago debe entender cuales son los factores que causen comodidad y normalidad en el y aprender a inducirlos a voluntad. Otra variación es aprender a reír a voluntad; la risa destierra cualquier fenómeno sobrenatural.

7-El camino de la Mutación – El mago debe ser un adepto del engaño y la malinterpretación, tanto para practicar como para detectar en los demás.

8-El camino de la Reversión – El estudiante debe ajustar su reloj interno para fluir mejor con el poder del tiempo. Intente monitorear el tiempo sin uso de ninguna herramienta. Trabaje de esta forma hasta que pueda predecir el tiempo de manera correcta.

9-El camino de Cognición – El mago debe aprender a imprimir sus pensamientos y sentimientos en los demás mediante intención silenciosa, lenguaje corporal y comunicación. Gran parte del poder surge de la confianza de creer que se posee.

10-El camino de Pasión – La habilidad de utilizar escritura o dibujo automático es útil para explorar los contenidos del propio subconsciente.

11-El camino del Holismo – El mago debe estudiar lo mas que pueda acerca de una cosmología mágica en particular y explorar sus regiones en sueños y trances. Yggdrasil es un excelente ejemplo.

12-El camino de Materia – El ocultista debe familiarizarse con las sensaciones físicas de actividad corporal; algunos tendrán escalofríos, picadura, vacio estomacal, etc.

La Puerta Plateada: El Camino de Reflexión (Muspelheim-)

Este camino esta construido para aquellos que mantienen una idea escapista en la vida para poder funcionar y participar en ella.

1-El camino de la Comunión – El mago debe crear y poblar una cosmología o mitología personal.

2-El camino de la Intuición – Por medio de la búsqueda de los símbolos de poder en la vida real, el mago crea un loop que provee la energía para manipular a la realidad de forma mágica.

3-El camino de Conflicto – La Evasión y confusión de los enemigos al mostrarles lo que quieren ver es una habilidad muy útil que el mago debe aprender a desarrollar.

4-El camino de Sensación – El ocultista debe desarrollar una habilidad de scrying.

5-El camino de Concepción – El mago debe crear una o mas herramientas mágicas que sean significativas dentro su cosmología personal.

6-El camino de Negación – El ocultista debe desarrollar rituales personales para propósitos mágicos, particularmente protección.

7-El camino de Mutación – El ocultista aprende a proyectar glamour e ilusiones simples.

8-El camino de Reversión – El mago debe aprender a desasociarse de su personalidad y en vez de eso identificarse con la perspectiva desapegada del “observador”. Esto involucra meditación y patrones de pensamiento de auto referencias en las cuales el ocultista se contempla a si mismo como si fuese alguien mas.

9-El camino de Cognición – El ocultista debe estudiar teoría de ocultismo lo mas que pueda, consultando grimorios, manuales, textos varios, etc…

10-El camino de la Pasión – El ocultista aprende a programarse a si mismo con asociaciones; estas conexiones pueden ser usadas para una gran variedad de propósitos.

11-El camino del Holismo – El mago debe desarrollar una explicación precisa y lucida para los fenómenos mágicos.

12-El camino de Materia – El estudiante debe crear una serie de símbolos arcanos diseñados para funcionar como un lenguaje mágico personal.

Sincronicidad del Despertar

El sistema de Decondicionamiento de la Magia del Hielo permite que el Iniciado se vaya preparando a través de cada una de las pruebas o lineamientos aquí expuestos, rompiendo con los diferente tabúes que pueda poseer, la idea de alcanzar y completar alguna o varias de de las Puertas anteriormente explicadas es llevar la Consciencia del Mago mas allá de lo que normalmente pensó en lograr. La Magia del Hielo o el Sendero de la Mano Vacía tienen distintos métodos para lograr el Despertar o la Iluminación, vamos a enumerar algunos de ellos.

Decondicionamiento: En este método el Iniciado rompe con sus esquemas, Físicos, Morales e Intelectuales, atacando y dominando su mente para conectarse con su Yo Superior y alcanzando el discernimiento de su Kynfylgja.

Arquemona Hiperbóreo: El Iniciado crea un campo primeramente Mental y luego Espiritual donde nada lo afecta, haciéndose conscientemente “inmune” a la estructura o polo de gravedad que impide el Despertar también llamado Demonio Demiurgo de la Dialéctica.

Necromancia de la Transcarnación: La Transcarnación consiste en borrar las líneas entre la vida y la muerte. La meta entonces viene a ser llegar al estado Lich, un estado en donde básicamente se es un muerto en vida, se han absorbido todos los poderes de la muerte pero no se esta muerto. Es el estado mas afín y cercano al reino de los muertos mientras se esta dentro del cuerpo físico, muchos Necromantes sacrifican sus energía y tiempo para lograr obtener tal estado.

Sincronicidad de la Iluminación o Liberación

-Alquimia Taoista aplicada al Sendero de la Mano Vacía-

Este sistema busca que le persona trabaje directamente sobre su cuerpo y energía y de nacimiento al Embrión/Vril, realizando 4 formulas principales para lograr la Iluminación:

-Recolección de Luz: El Aprendiz recoge dentro de su sistema físico y energético Luz-Vril durante por lo menos un año.

-Nacimiento del Embrión en el Espacio de la Fuerza: Se hace la manifestación de la Perla, es el nacimiento del Embrión, en el Caldero o Tan Tien inferior, es decir entre el ombligo y la columna vertebral.

-Separación del Cuerpo-Espíritu para la Existencia Independiente: Se funde la energía del Embrión con el cuerpo y el organismo, recorriéndolo todo, empezando por el coxis para luego subir por la columna y luego salir por la coronilla, aquí la Perla sale y toca el Macrocosmos.

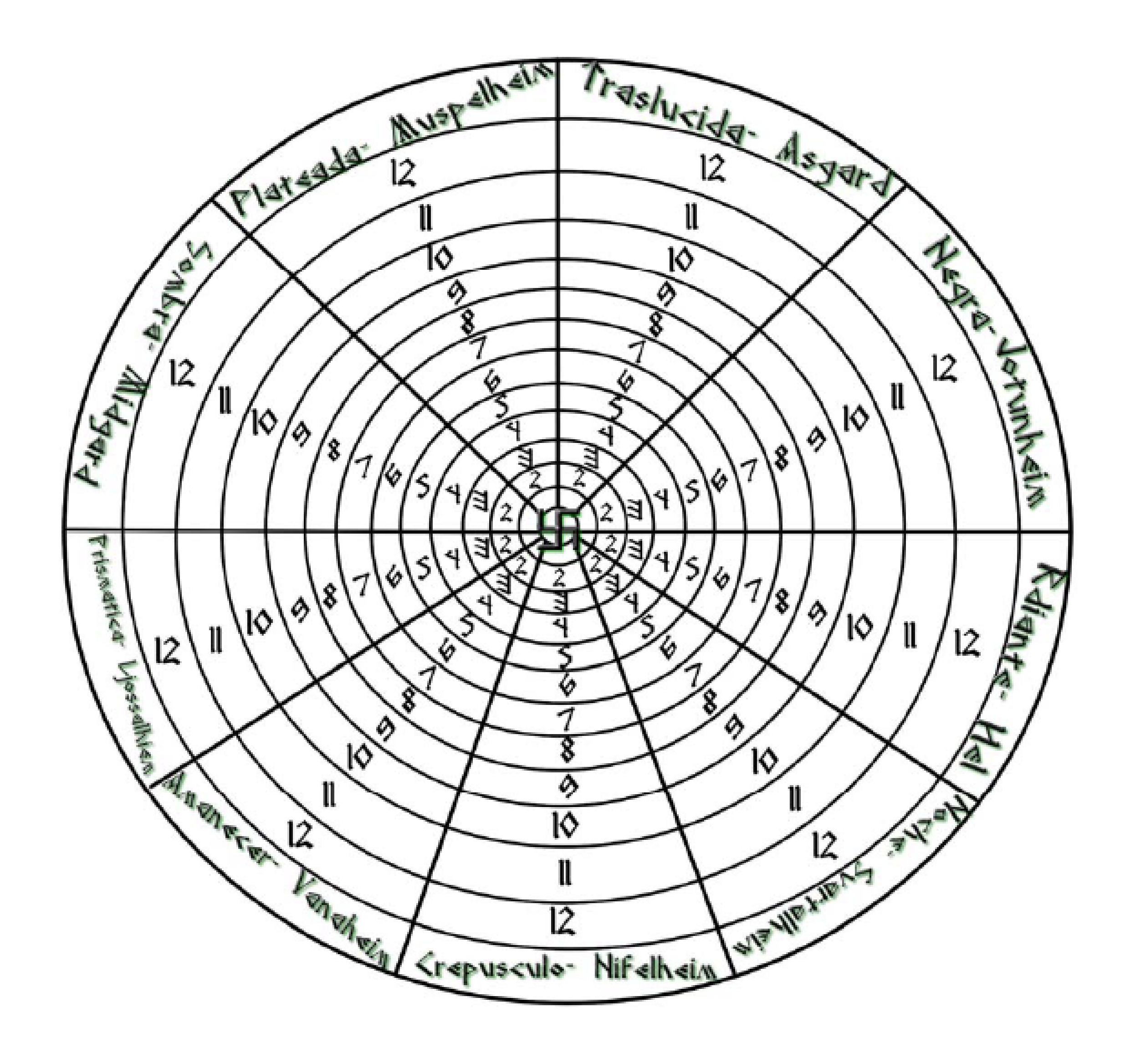
-Contemplación fijativa para la Consolidación de la Iluminación: En este último paso el Adepto se prepara para lograr la Iluminación y así lograr la Consciencia Superior, tocando los que en distintas culturas se conoce como el Ojo de Odin/Shiva, La Ciudad de la Pirámides, Cruzar el Abismo o El Dorado.

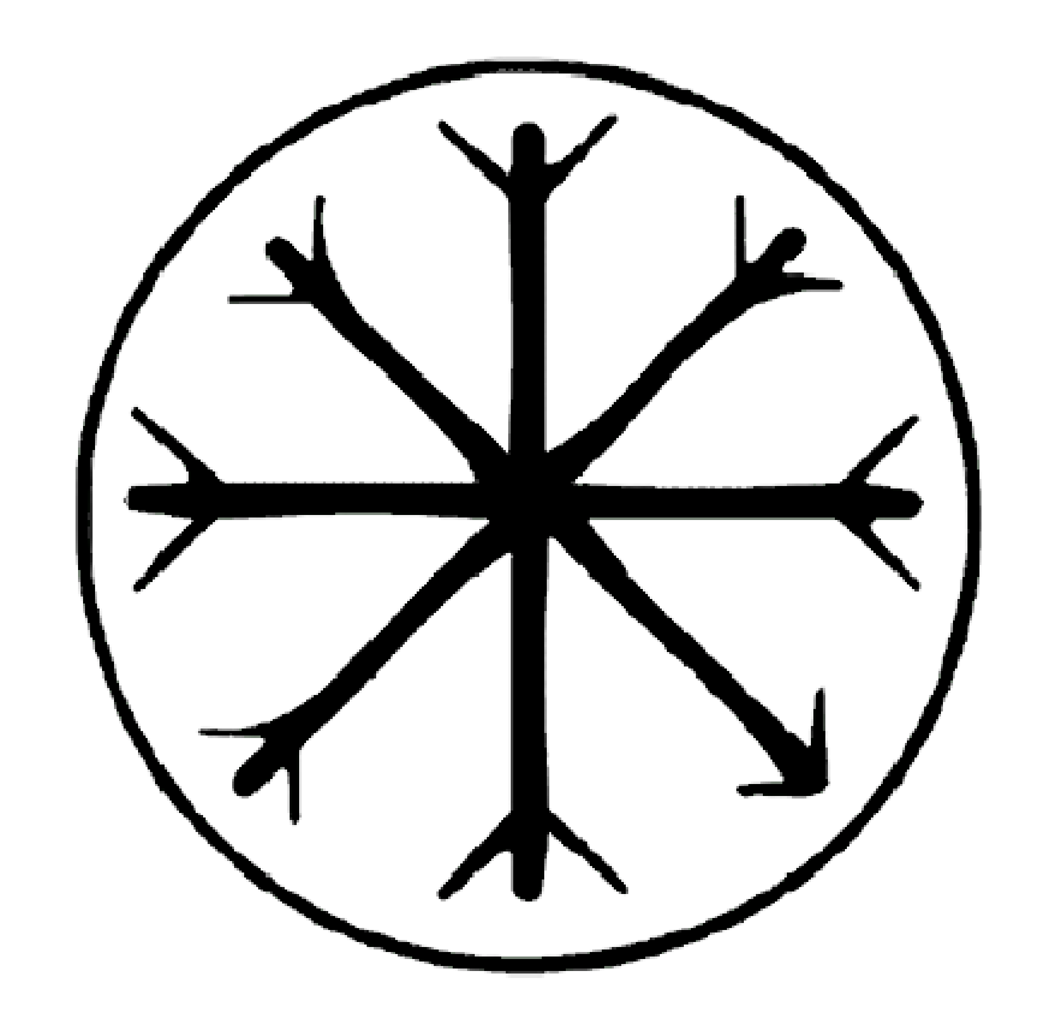
Mapa de la Gnosis del Sol Negro

Ahora comprendiendo cada Puerta y cada Camino marca cada una de las casillas que se encuentran en el siguiente mapa conforme a las habilidades mencionadas anteriormente, así podrás saber cual es tu grado de Decondicionamiento y que tan cerca te encuentras de la Gnosis del Sol Negro. Para ser Maestro en una de las Puertas y Caminos es necesario que poseas las doce condiciones o los doce Caminos de dicha Puerta.

Caminos de la Gnosis del Sol Negro

1. Camino de la Comunión
2. Camino de la Intuición
3. Camino del Conflicto
4. Camino de la Sensación
5. Camino de la Concepción
6. Camino de la Negación
7. Camino de la Mutación
8. Camino de la Reversión
9. Camino de la Cognición
10. Camino de la Pasión
11. Camino del Holismo
12. Camino de la Materia





Historia de la Senda de la Mano Vacía

-Libros de Cristal de Agartha-

Articulo A-

Los Libros de Cristal de la biblioteca de Agartha

En Agartha, la sede terrestre de los Siddhas leales, existe una biblioteca provista de millones de libros de cristal, denominados así por estar construidos sobre la base de alguna gema o cristal precioso. Estos libros son el producto de una labor milenaria realizada por los Siddhas leales y por algunos iniciados hiperbóreos conocidos como “guardianes de la sabiduría lítica”. El motivo de la fundación de la biblioteca ha sido desde un principio la necesidad de conservar, en un nivel de comprensión accesible a los iniciados hiperbóreos, la verdad sobre el origen del espíritu y todo cuanto le suceda a éste durante su tránsito por los espacios de significación macrocósmicos afines, o aproximados, al espacio terrestre. Hay, pues, libros que contienen el registro de la traición blanca, la clave genética para el encadenamiento espiritual, la historia cultural de los viryas de todos los tiempos, las vías secretas de liberación, etc; por eso, desde antiguo, a la biblioteca de Agartha se la conoce como biblioteca de estrategia hiperbórea y a la suma del saber allí depositado sabiduría hiperbórea.

Los libros de cristal son "sistemas reales artificiales", es decir, sistemas reales construidos merced a técnicas de la sabiduría hiperbórea que son del dominio de los Siddhas leales. Necesariamente, habrá que aclarar qué diferencia presentan los sistemas reales artificiales o libros de cristal, con los sistemas reales habituales de las superestructuras.

Respuesta: mientras que en los sistemas reales habituales el contenido de los registros culturales se va incrementando instante tras instante con nuevos objetos axiológicos, en el sistema real artificial el contenido del registro cultural se conserva fijo de una vez para siempre: desde el momento de su constitución, cuando los siddhas leales graban su contenido, los registros culturales de los sistemas reales artificiales permanecen siempre inmutables como verdaderos "libros de cristal". ¿cómo puede ocurrir tal inmutabilidad, cómo puede ser que los "momentos del valor absoluto" de los **o.c.e.** (Objeto Cultual Emergente) y **o.c.r.** (Objeto Cultural Referente) no se agreguen constantemente a la serie crono-cultural? respuesta: por el modo como esta construido el sistema real artificial: los **o.c.e**. y **o.c.r.** son runas Noologicas, es decir, símbolos increados, sin correspondencia alguna con las formas arquetípicas creadas por el uno; estas runas, tomadas como “objetos culturales”, permanecen inalterables ante el paso del tiempo trascendente, vale decir, el aspecto conciencia tiempo del demiurgo no las puede aprehender y arrastrar en su corriente por no estar comprendidas con ninguna forma arquetípica; el sistema real artificial se constituye empleando estas runas "como si fuesen objetos culturales", es decir, afirmando entre ellas una "conexión de sentido"; para ello el Siddha leal graba las runas sobre dos caras enfrentadas de un cristal "axiológicamente virgen" y luego valiéndose de su poderosa voluntad graciosa Luciferica, afirma entre ellas una conexión de sentido: se forma, así, un registro cultural artificial en el interior del cristal, entre las runas o.c.e. y o.c.r.. Acto seguido el Siddha leal procede a grabar la serie crono-cultural que desea conservar plasmando con su voluntad el contenido adecuado: con otras palabras, el Siddha leal conforma la potencia formativa de los átomos gravis con superobjetos axiológicos artificiales. la serie crono-cultural, así constituida, permanecerá desde entonces como contenido característico del libro de cristal.

¿Quien mantiene la vitalidad del registro cultural de un Libro de Cristal?

Desde luego que no puede ser un arquetipo astral pues, en ese caso, el aspecto amor del demiurgo no solo podría comprender en todo momento lo registrado, sometiendo a la biblioteca a un infame espionaje, sino que incluso podría borrar su contenido.

¿Quien, entonces?

Respuesta: una clase de almas minerales, o "elementales de la piedra", llamados "Oleg"; justamente ese es el motivo principal de la utilización de los cristales preciosos como soporte físico de las runas: los Oleg del cristal

son compelidos a vitalizar el registro cultural; la energía necesaria la obtienen de ciertas radiaciones que penetran desde el exterior del cristal y que ellos translucen y aplican sobre los átomos gravis.
El libro de cristal, así vitalizado, puede ser aislado runicamente del aspecto amor de tal modo que los Oleg "vivan prisioneros" en el interior del cristal, desvinculados de los procesos evolutivos arquetípicos. en cuanto a los "Oleg", nada vamos a tratar aquí pues ellos forman parte de un misterio cuya explicación queda, por lejos, fuera del alcance de los "fundamentos de la sabiduría hiperbórea"; el de los Oleg, en efecto, es un caso especial de encadenamiento espiritual: en ellos se han encadenado espíritus llegados al universo miles de millones de años antes que los espíritus hiperbóreos; nadie sabe de donde procedían ya que eran completamente desconocidos para los espíritus venidos de hiperbórea; y tampoco estaban "revertidos" como estos en su caída sino que, por medio de un procedimiento que sugiere espantosas alteraciones del tiempo y del espacio, fueron "pulverizados", divididos en incontables partículas que, sin embargo, están también unidas en el infinito; por eso, en el "alma grupal" de los Oleg, subyacen encadenadas millones de partículas espirituales que, en su eterna búsqueda de orientación, impulsan también el proceso evolutivo de los "elementales minerales".

Por ultimo, agreguemos que, en los libros de cristal, solo se aprovecha la "cámara de entrada" del registro cultural. En ella, el iniciado hiperbóreo sitúa el superobjeto axiológico que necesita consultar, tomando inmediato conocimiento de su sabiduría hiperbórea.

-Articulo B-

Misión de los Caballeros Tirodal

Todo iniciado hiperbóreo, que haya desarrollado su capacidad de **Anamnesia**, tiene el derecho de consultar la biblioteca de Agartha. Sin embargo, son los custodios de los Libros de Cristal, los que disponen quién puede y quién no puede acceder a ellos: y a su juicio, a menudo incomprensible para el que debe aceptarlo, es definitivo e inapelable. Pero es claro que los custodios, que son Siddhas leales, solo respetan el valor del iniciado, su voluntad graciosa Luciférica, y el grado de dominio que haya alcanzado sobre el sujeto anímico de su microcosmos: ellos no podrían permitir el ingreso en la biblioteca, ni la comprensión i.h.p.c. de los sagrados libros, a iniciados capaces de canalizar al demiurgo a través de su sujeto anímico; si tal cosa ocurriese, los libros podrían ser modificados en su contenido o, tal vez, destruidos.

La única posibilidad, pues, que le queda a un iniciado para lograr que los custodios le allanen el paso hasta los libros de cristal es presentarse ante ellos haciendo exhibición de un valor absoluto, estando dispuesto, como corresponde a un guerrero del retorno al origen, a ceder todo lo material, a entregar el microcosmos si fuese necesario, y a conservar solo la voluntad graciosa del espíritu. Con menos de este valor, los iniciados jamás hallarán la puerta de la biblioteca de Agartha pues un cerco infinito se lo impedirá, es decir, un cerco que no puede ser rodeado: la puerta de la biblioteca es, en realidad, una Fenestra Infernalis donde está grabada la runa Lagrgal, sobre la cual, los custodios proyectan el polo infinito (ver figura 33 y texto explicativo).

Los custodios de los libros de cristal forman una orden de guerreros sabios, conocida desde remotos tiempos como orden Lagrgal, y se afirma en la sabiduría hiperbórea que solo ellos, entre todos los Siddhas de Agartha, han comprendido completamente el misterio del Graal de Lucifer. Los Siddhas leales de la orden Lagrgal son los fundadores de la orden de Caballeros Tirodal: ellos autorizaron a un grupo de iniciados preexistente en la república Argentina, pontífices hiperbóreos, a consultar el "Libro de Cristal Tirodal", a emplear su sagrado nombre como runa representativa de su orden, y a enseñar su contenido a los viryas perdidos. Conjuntamente, propusieron una misión a la orden, la cual se halla declarada en la Carta a los Elegidos.

"Carta a los Elegidos": localizar a los elegidos y prepararlos en el conocimiento de la sabiduría hiperbórea para afrontar con honor el próximo fin de la historia. En síntesis, los custodios de la biblioteca de Agartha han permitido, excepcionalmente, que los pontífices hiperbóreos de la orden de Caballeros Tirodal mantengan una conexión permanente con el sagrado libro de Cristal Tirodal: de allí proviene su extraordinario dominio de la sabiduría hiperbórea.

-Articulo C-

El Sagrado libro de Cristal Tirodal

El sagrado libro de cristal Tirodal es solo uno de los millones de libros que posee la biblioteca de Agartha; sin embargo, todo cuanto aquí se ha expuesto, en los fundamentos de la sabiduría hiperbórea, primera y segunda parte, de allí procede: ¡formidable fuente de conocimientos es, evidentemente, el libro Tirodal!. Y lo es porque su autor, el Siddha Wotan, se propuso depositar en el libro la clave de la liberación Gnóstica del espíritu cautivo: esta vía implica a la vez la más intrépida acción de guerra y el más alto grado de sabiduría. Pero no se trata de una solicitud imposible, sino de repetir la hazaña que el mismo Wotan protagonizo cuando descubrió el secreto de la vida y de la muerte y la clave del encadenamiento a la materia del espíritu eterno.

Para eso Wotan, que es un Siddha leal, es decir, un verdadero "inmortal" en el plano físico, tuvo que morir como un pasu, encadenado al árbol del mundo, al esqueleto del Dragón, y resucitar como Siddha, como espíritu eterno, luego de apoderarse del secreto del encadenamiento espiritual, esto es: De la **Llave Kalachakra**.
Wotan, que es el guía de los pueblos de raza blanca sobrevivientes de la Atlántida, "escribió" el libro de cristal Tirodal para que fuese consultado en todos los tiempos por los iniciados arios y para que éstos pudiesen conocer la vía de la oposición estratégica, es decir, la vía de liberación espiritual más apropiada al tipo **Kshatriya** o guerrero hiperbóreo. Como producto de su maravillosa hazaña Wotan re-descubrió las runas para revelarlas a los arios y por eso el libro de Cristal de Tirodal es también un idioma: la "lengua Tirodal", basada en trece más tres runas, es decir, trece runas arquetípicas más tres runas Noológicas. El As Wotan, que como Siddha leal tiene otro nombre mucho más antiguo, se dio a conocer a los arios con la sagrada runa Tirodal, que significa su nombre y que, en lenguas germánicas bárbaras, se pronuncia igualmente Gott Wotan, Tyr-Odal o Tyr Odin, es decir, dios Wotan.

Pero la sagrada runa Tirodal, que es el nombre de Wotan, y es la lengua Tirodal, y se halla grabada en la portada del libro de cristal Tirodal como o.c.e. del sistema real artificial, es también mucho mas que esto; en efecto, la sagrada runa Tirodal tiene dos significados de la mas alta importancia estratégica: forma parte del "símbolo del origen", que solo Wotan vio completo entre los arios, y constituye el "centro del laberinto interior", es decir, el centro desde donde el Yo perdido puede orientarse hacia el punto **Tau** y hacia el **Selbst.** Estos dos significados son el fundamento de la primera iniciación hiperbórea, o "Caballero Tirodal", y de su comprensión activa depende la inmortalidad del Yo que en ella se obtiene.

En la figura 84 se ha representado, analógicamente, "la portada" del sagrado libro de cristal Tirodal. Como se explicó este libro es un sistema real artificial constituido por Wotan para registrar los detalles de su hazaña y el conocimiento ganado como resultado, vale decir, el secreto de la Llave Kalachakra. Por medio de la Llave Kalachakra los **Siddhas Traidores de Chang Shambalá** mantienen desde hace millones de años el encadenamiento espiritual, cuya consecuencia es la raza híbrida de los viryas: este secreto terrible, por el cual los siddhas traidores no vacilan en destruir a quien lo posea o intente divulgarlo, está "escrito" por Wotan en su libro Tirodal. El gran As quiso que solo los iniciados arios lo conozcan y por eso empleó como **Objeto Cultural Emergente (o.c.e.)** del sistema real a la sagrada runa Tirodal: nadie que no sea un iniciado ario, y haya previamente resignado su Yo con la sagrada runa, es decir, quien tenga su yo en el "centro del laberinto interior", podrá re-conocer su significado Noologico; para quien no sea un iniciado la runa carecerá de significado Noologico porque no tendrá "contexto rúnico" que se lo conceda. Y sin comprender su significado Noologico, sin pronunciar la palabra Tirodal, el libro de cristal no se abrirá ni mostrara su tapasigno.

No es ese el caso de los iniciados hiperbóreos de la orden Tirodal. Los caballeros Tirodal, cuya praxis consiste en desarrollar su facultad de **Anamnesia**, poseen la clave para ingresar a la cámara de entrada del libro de cristal: allí, el i.h.p.c. puede explorar los superobjetos axiológicos que contienen la historia de Wotan y aprender la vía de la oposición estratégica. Mediante una exploración semejante se ha seleccionado un superobjeto axiológico referido a la crucifixión de Wotan y a su conquista de la llave Kalachakra, y al que hemos traducido en lengua castellana empleando la descripción de imágenes míticas. Tal superobjeto presenta una inscripción en su tapasigno, sin duda colocada por el mismo Wotan, que reza:

"La Resignacion de Wotan". En un próximo artículo narraremos esta historia, pues antes es necesario ofrecer una breve introducción.

-Articulo D-

La Crucifixión de Wotan

Cómo llegó el gran As a yacer colgado del árbol es, en verdad, una larga y antigua historia que está registrada en otra parte del libro sagrado. Allí se cuenta que Wotan, sabedor del descenso terrestre protagonizado por el señor de Venus, quiso acompañarlo en su empresa. Eran los días de la Atlántida y el gran venusiano venía para acabar con la tiranía que los Siddhas traidores habían implantado sobre los linajes hiperbóreos: los Siddhas traidores operaban a la luz del día como "**Señores de la Faz Tenebrosa**" y su gobierno era conocido como "**Sinarquía del Horror**". En esos días la sangre de los viryas se degradaba incesantemente al mezclarse con las razas inferiores, perdiéndose sin remedio el recuerdo del origen, mientras esas mismas razas de pasúes alcanzaban un grado de conciencia hasta entonces desconocido. El gobierno era detentado por una infame y bastarda raza de herreros quienes, apoyados y custodiados por los Siddhas traidores, conformaban una aristocracia de reyes y señores ante los cuales, los linajes hiperbóreos, debían humillarse. Los "**Herreros**" se vanagloriaban de constituir la "**Raza elegida de Dios**", pero en realidad ellos eran un desdoblamiento colectivo del demiurgo, una especie de enjambre humano tras el cual animaba un alma grupal de complexión planetaria, es decir, un **Kumara**. Volveremos sobre este misterio cuando estudiemos la estrategia 'o' de los Siddhas-leales.

En síntesis, los viryas habían perdido la capacidad de percibir el Graal, el cual hacía muchos millones de años que había sido depositado en la tierra como concesión de Cristo Lucifer a los siddhas leales, para que fuera empleado por éstos en su estrategia 'o'. Desde entonces el Graal diviniza los linajes hiperbóreos e impide que los demonios puedan negar el origen del espíritu. Pero, en los días en que el gallardo señor retornó a la tierra para manifestarse a los viryas, la confusión era tan profunda y generalizada que ya nadie recordaba el origen. Fue entonces cuando Wotan se unió a Cristo Lucifer y recibió la misión que lo llevó a crucificarse en el árbol del mundo por nueve noches. Mientras Wotan cumplía su extraordinario sacrificio sobrevino "el hundimiento de la Atlántida", hecho que marcó el fin de la Sinarquía del Horror y significó el comienzo de la historia para los linajes hiperbóreos. Naturalmente, la historia que comenzó, determinada estratégicamente por la acción de Wotan, es solo una nueva versión de la vieja historia, otra representación del antiguo drama, repetida incontables veces por efecto de esa recurrencia del recuerdo en la sangre pura de los pueblos que se llama: **Eterno Retorno.**

¿Pero ¿cuál era la misión de guerra que Cristo-Lucifer encomendó y que motivó su decisión de yacer encadenado al árbol Yggdrasil?

Respuesta: que dotase a los viryas de raza blanca, a los arios, de un arsenal de armas simbólicas con las cuales éstos pudiesen resignar los designios e independizarse de las determinaciones del demiurgo. Estos signos, que más tarde serían conocidos como runas, iban a permitir al hombre blanco resignar su entorno y vivir conforme a su propia ley, ser cada uno el legislador y el juez de sus actos, guiándose solo por el honor, la única moral del virya hiperbóreo. Desde luego, tal actitud ha sido siempre considerada barbará por los pueblos "civilizados", es decir, por los pueblos involucionados que se rigen por la ley del demiurgo, o de otros dioses que lo representan, incapaces de coexistir sin una ley normalizada en códigos y sancionada con premios y castigos.

Para cumplir con tal misión fue que Wotan se autoencadenó al árbol del mundo. Lo hizo porque necesitaba comprender la razón del encadenamiento, del suyo y de todo encadenamiento, antes de pensar en el modo de librarse de él y en enseñar dicho modo. No bien el gran As se hubo encadenado, cuando sintió que su único ojo comenzaba a enturbiarse por efecto de Maya. Y, antes que pudiese siquiera pensar en arrepentirse de su arriesgada acción, experimentó en sí mismo el designio del demiurgo. En efecto, el aspecto designador del demiurgo, su Logos, actúa inconscientemente en esta etapa del Ragnarok pues la creación ya esta en marcha, y muy avanzado el despliegue entelequial de los arquetipos. Por eso, si incomprensiblemente "apareciese" un ente sin designar, vale decir, un ente "increado", tal como "apareció" Wotan, entonces automáticamente el Logos lo designaría, asignándole un destino dentro del plan. Y, como efecto de ese designio que ahora significaba sus cadenas, como consecuencia de ese impulso fatal dado a su crucifixión, Wotan comprendió de golpe lo que es la

vida y la muerte del **Pasú, del animal-hombre**, y el símbolo de su destino evolutivo. Comprendió que un único símbolo representa a la evolución de todo arquetipo, incluido el arquetipo Manú y su réplica evolutiva: el pasú, y que dicho símbolo podía expresarse afuera, ser comunicado a los viryas, con el signo espiral.

Ese era, pues, el signo del encadenamiento. Entonces se dijo Wotan: - este signo maldito es el "signo del dolor". Y con ese nombre denomina, hasta hoy día, la sabiduría hiperbórea al signo espiral, el cual, como no podía ser de otra manera, es sagrado para druidas y judíos. Sabedor del secreto del demiurgo, pendía Wotan del árbol del espanto, tratando de penetrar con su único ojo el terrible secreto de Maya y de encontrar en algún sitio la clave que le permitiese liberar sus cadenas, vale decir, el signo increado con el cual resignar el signo del dolor. Claro que, así, Wotan buscaba en la dirección equivocada, pues el mundo exterior nada podría ofrecerle que no estuviese designado por el demiurgo. El mismo Wotan encadenado era momentáneamente víctima del engaño, de la fatal e inflexible ley del engaño que rige para todo virya: nadie que este encarnado nace sabiendo la verdad, nadie nace iluminado, ni Wotan ni ningún otro virya; por el contrario, todo virya, Wotan o cualquier otro virya, en algún momento de su vida ha estado engañado por el demiurgo; y esta ley es inevitable porque la Gnosis no proviene de una mera herencia o de una **Iluminación Espontánea**, sino que es producto de la **Voluntad de Despertar** y de Ser lo que uno Es; vale decir: la Gnosis proviene de la lucha entre el espíritu eterno, manifestado en el virya como yo perdido, y el alma, esa extensión del demiurgo. En tanto pendía del Yggdrasil, Wotan fue víctima del engaño y por eso miraba hacia afuera, sin escuchar la voz de la sangre, reviviendo el perpetuo drama de los viryas perdidos.

Sin embargo el gran As fue capaz de despertar y cumplir con su misión, convirtiéndose desde entonces en el guía racial de todos los arios. Para enterarnos de cómo lo hizo vamos a consultar el sagrado libro de Cristal Tirodal, que él mismo escribiera luego de realizar su hazaña, en el superobjeto axiológico titulado "**La Resignación de Wotan**".

-Articulo E-

La Resignación de Wotan

Por nueve noches el As Wotan estuvo encadenado en el árbol Yggdrasil, que se encuentra "más acá del boreas", es decir, más acá de hiperbórea. En verdad el árbol del espanto es **Cron, la Hiedra del Mundo**, cuya historia se encuentra registrada en otro superobjeto axiológico y a la que solo los más valientes iniciados son capaces de contemplar sin echarse a temblar de terror.

Wotan se hallaba sujeto al árbol con los brazos en cruz, inmovilizado y sangrando por una herida en el costado que le infringiera el cobarde Loki, aquél que luego sería adorado como "Dios Lug" por el pueblo traidor de los celtas. En aquél tiempo aún no había nacido Baldur, ni Hodur, ni Widar, ni Heimdal, ni el borgoñon Siegfried; no había, pues, parientes, ni héroes, ni Ases que quisiesen arriesgar un combate para liberar a Wotan. En la hiperbórea terrestre amurallada, que es el Valhala de Agartha, los Ases, los siddhas berserkr, observaban desde la columna ir el tormento de Wotan mas no acudían en su auxilio; los señores de Venus, los siddhas leales, solo cantaban la canción de la inmortalidad, la melodía que despierta la nostalgia de Thule y el A-mor, el fuego helado que enfría el corazón y vence a la muerte.

Afuera de Wotan solo la madre Frigga le amaba lo bastante como para intentar salvarlo, pero sus llaves no correspondían con aquellos cerrojos que le encadenaban al árbol de la muerte. Por eso Frigga hilaba su rueca en compañía de las Nornas mientras le amaba en silencio, deseando parirle hijos rubios y fuertes para poblar el mundo del Midgard. El tiempo pasaba y Wotan agonizaba sin remedio, lamentándose por el designio del Señor de las Tinieblas que le había condenado a sufrir y morir. En ese trance, ya cansado de sufrir, Wotan cerró su ojo, su único ojo que miraba la miseria del Midgard, y, ¡oh milagro!, en su interior descubrió una imagen resplandeciente que danzaba: ¡era Freya, la alegría del espíritu, que hasta entonces había estado dentro de Wotan sin que éste lo supiera. Al contemplar su belleza absoluta el gran As añoró los días felices de Asgard, cuando hiperbórea aún no contaba con la muralla invulnerable, con el cerco infranqueable construido por los siddhas leales: entonces las mujeres magas, que no estaban afuera como la madre Frigga sino adentro como la

virgen Freya, cuidaban el jardín de las manzanas y revelaban el misterio del tiempo a los guerreros venidos de otros mundos.

Así fue como Wotan, abrasado por una sed inextinguible de A-mor, deseó como nunca bajar del árbol Yggdrasil para empuñar el hacha y combatir al Señor de las Tinieblas y a sus hordas de elementalwessen. Pero su deseo no era suficiente, su voluntad no alcanzaba para abrir los cerrojos del engaño. Además de que su ojo ya no miraba hacia el mundo Asch sino que se hallaba hechizado por la danza de Freya. Sin embargo no todo estaba perdido para el gran As:

Su A-mor por Freya lo salvó; su A-mor correspondido por aquella que era pura gracia. Fue ella quien decidió salvar a Wotan, luchando por el afuera, sacrificando su divina virginidad por A-mor. Así, cuando Wotan abrió su ojo desfalleciente y miró en torno del árbol del espanto, ella salió por su ojo y se alejó danzando por el mundo del engaño, en busca de la llave que pusiese en libertad a su amado. Y sucedió que Wotan, al verla afuera, ya no la halló bella y alegre sino negra y terrorífica. Y gimió, estremecido de horror: ¡Kali! ¡Oh Kali! los iniciados hiperbóreos, los viryas despiertos, saben de qué se trata cuando se dice que Wotan no estaba inmóvil mientras pendía del árbol Yggdrasil: sus cadenas le obligaban a moverse perpetuamente, a girar en espiral, y por eso ninguna de las llaves de Frigga podía liberarlo. Quizá Freya tuviese más suerte y diese con la llave verdadera; mas ¿en dónde buscarla? tal vez los Siddhas de Venus, en el Valhalla, se compadeciesen del valeroso As y revelasen la manera de soltar sus cadenas. Hasta allí llegó Freya-Kali, como un rayo de A-mor; y no solo atravesó la muralla invulnerable sino que, alentada por un coro de Walkirias, se dirigió al antiguo **Burr, el sabio constructor del cerco infranqueable**, y le pidió consejo para liberar a Wotan del árbol Yggdrasil.

Y Gott Burr, el estratega primordial de hiperbórea, le aseguró que el gran As podría ser liberado por sí mismo, si alguien le a-mase lo suficiente como para alcanzarle la Llave Kalachakra. - ¡oh! ¿Quién tiene la llave Kalachakra, capaz de liberar a mi a-mado de su crucifixión circular en el árbol Yggdrasil?- así clamaba Freya-Kali ante los siddhas leales: les suplicaba a aquéllos para quienes, desde siempre, su honor se llama lealtad.

Y los siddhas leales respondieron, indicándole el camino que desciende hacia Niflheim, la región infernal más profunda del Hel: allí debía buscar y encontrar la morada de los Siddhas traidores, la ciudad del engaño y del terror, donde el gigante bifronte **Jan** guarda la llave Kalachakra desde los días en que se mezclaron las sangres de la tierra y los viryas ya no supieron encontrar el camino hacia el Valhala.

Ciertamente, los Siddhas leales hicieron a Freya-Kali una revelación asombrosa: aquello que buscaba Wotan, la manera de anular el signo del dolor y soltar sus ataduras al árbol Yggdrasil, No era en modo alguno un objetivo original; en verdad, hacía millones de años que los siddhas traidores hicieron lo mismo que ahora pretendía Wotan: ellos resignaron el signo del dolor y modificaron para siempre el destino humano; solo que su propósito era opuesto al de Wotan pues ellos procuraban encadenar al espíritu mientras que éste trataba de liberar tal encadenamiento.

-escucha bien, ¡oh Freya!- agregaron los sabios inmortales del Valhala- no sea que cometas un error estratégico. Cuando te acerques al clavero Jan, no podrás hacerlo ni desde el pasado ni desde el futuro, pues sus dos rostros, como Urd y Skuld, miran hacia el tiempo: solo podrás tomar la llave Kalachakra en el presente, pues en ese instante el gigante Jan es ciego. Mas, el presente es un instante casi insignificante para los viryas perdidos ¿podrás tú ¡oh a-mada de Wotan! arrebatar al clavero bifronte la preciada llave antes de que éste lo note y te derribe con su cetro?

- suspenderé el presente riendo con alegría -afirmó Freya-Kali - y mientras rió, y el presente se detiene, tomare la llave que dará libertad a mi a-mado.

- ¡tú sí que conoces el tiempo y la manera de vencer el temor! -aprobaron a coro, dando muestras de gran júbilo, los Siddhas leales, mientras bromeaban: - ¡harás dormir a la Norna Verhandi, ja, ja! pero enseguida continuaron aconsejando a la valerosa diosa.

- escucha estas instrucciones, ¡oh alegría del espíritu!: una vez que tengas la llave Kalachakra en tu poder debes proceder con firmeza y precisión a dividirla en dos partes, empleando la doble hacha que aquí te entregaremos.

Acto seguido el dios Thor obsequió a Freya con una impresionante Labris tallada en esmeralda, de dimensiones adecuadas al puño de la diosa pero no por eso menos temible y efectiva.

- La llave Kalachakra -continuaban explicando los siddhas leales- es un ingenioso sistema que permitió a los Siddhas traidores equilibrar y neutralizar los designios del demiurgo. por eso, consta de dos signos complejos, unidos por una tija de hierro que hay que romper:

Uno, es el signo del dolor, el cual está conformado por cuarenta y nueve más un signos en relieve, distribuidos en torno de un espiral tridimensional de diámetro decreciente, es decir, de un tirabuzón helicoidal; esta espiral es la combinación de la llave, la clave que abre el cerrojo del encadenamiento espiritual, pues cada uno de los cuarenta y nueve más un signos representan a las palabras primordiales del demiurgo, a las voces por las cuales todos los entes finitos fueron creados: todo designio se conforma por combinaciones de tales signos. ¡La llave Kalachakra es, pues, la llave maestra de la creación. Pero, unido a este paletón espiral por una tija de hierro, está el asa de la llave, de forma octogonal: dentro del octógono, labrado en relieve, se encuentra el otro signo, el signo del origen que equilibra y neutraliza al signo del dolor (ver figura 85). Este signo está constituido por trece más tres signos llamados runas: los trece permiten describir y resignar los cuarenta y nueve bijas del demiurgo, y las tres restantes, llamadas runas Noologicas, se emplean también en nuestra estrategia 'o' y en la vía de liberación individual "de la oposición estratégica". Pero en la Llave Kalachakra cada uno de ambos juegos de signos están integrados estructuralmente en un signo mayor que los contiene: los cuarenta y nueve más uno en el signo del dolor y los trece más tres en el signo del origen.

Escucha con atención, ahora, ¡oh sonrisa del rayo verde! -requirieron los Siddhas leales- si en verdad deseas salvar a (figura 85) Wotan debes romper la Llave Kalachakra y llevarle solamente el signo del origen, para que el gran As resigne por sí mismo el signo del dolor y baje del árbol Yggdrasil, tal como le ha sido encomendado por el gran jefe Lucifer. Sin embargo tú ¡oh graciosa! no dejarás abandonado el paletón que contiene el signo del dolor pues necesitarás sus cincuenta signos para la misión de a-mor que cumplirás en la raza aria. - porque, ¡oh Freya! ahora que has salido afuera de Wotan todos saben que eres la diosa hiperbórea del a-mor; tu recuerdo quedará plasmado en la memoria de sangre de los viryas y ellos te cantarán con voces profanas, en lenguas culturales cuyos feos sonidos solo agradan al Señor de las Tinieblas: a ellos habrás de enseñar la lengua de los pájaros. ¡Mira a tu alrededor y comprueba lo que aquí, en el Valhala, ha ocurrido por tu graciosa presencia! paseó Freya- Kali la vista en derredor y observó asombrada a los bravos berserkiren, Señores de la Guerra, abandonar momentáneamente la práctica de las armas para sumarse a la canción de a-mor de los Siddhas leales. Y comprendió que desde entonces aquella canción carismática, que procuraba despertar y orientar a los viryas perdidos, se referiría a ella, trasmitiría su imagen y el sonido de su risa Luciférica. y supo también que, en respuesta a sus viryas amantes, tendría que enseñarles que a-mor significa no-muerte, inmortalidad, otra vía de liberación espiritual, otro sendero para llegar al Valhala. - sí -afirmaron los Siddhas leales- por ti los arios conocerán que es posible alcanzar la inmortalidad por a-mor. Pero lo más importante de tu misión ¡oh flor inexistente! será inspirar la verdadera poesía. La poesía de a-mor que hiela el corazón y despeja la visión del espíritu, la poesía que se recita con la voz de la sangre pura, la que convierte al virya perdido en despierto, al despierto en siddha inmortal, al noble en rey y al rey en dios. Todo lo contrario del éxtasis poético del pasú, que enciende un infierno en el corazón, que enturbia la razón y tiende un velo en la visión del alma.

- sí -confirmaron los Berserkiren- desde hoy tú serás la dama capitana de nuestra caballería celeste del Wilder Heer de Wotan. En tu honor se librará diariamente un torneo de caballeros en el Valhala y se dejará abierto, mientras el último de los arios permanezca encadenado, el concurso de poesía. ¡Para que los auténticos Minnesanger se inmortalicen también en el Valhala, como los héroes guerreros! ¡y todo esto será del agrado de Wotan! -rugieron de gozo los hombres-oso al proponer esta curiosa posibilidad de salvación por medio de la canción de a-mor. Pero es que ellos sabían lo que hacían pues eran iniciados por Cristo Lucifer, o A-polo, el señor de la belleza, y conocían la belleza de las formas increadas, la belleza que solo puede cantar un Minnesanger con la voz de la sangre pura. Una belleza que nada tiene que ver, desde luego, con las viles formas arquetípicas que el demiurgo creó tratando de imitar a los mundos verdaderos. Al escuchar y ver todo esto, Freya, sonreía e irradiaba alegría y a-mor como un sol de oro.....

Mientras por sus mejillas rodaban dos lágrimas de diamante, pues era presa de sentimientos encontrados. Ya había adivinado lo que los Siddhas leales le dirían a continuación y, a su pesar, se estremecía de espanto: a-maba a Wotan, quien se autocrucificó en el árbol del mundo para obtener la máxima sabiduría, y ahora, para

salvarlo de las cadenas que él mismo se había impuesto, debería entregarse a otros guerreros. Y, lo que era peor, debería engañarlos, comportarse como una ramera. Esto, que por ahora solo era un presentimiento, no tardaría en ser confirmado por los Siddhas.

- No te apenes ¡oh inspiración de los poetas! ellos, los Siddhas traidores, no te a-marán. Solo tomaran tu cuerpo; mas su infame contacto no alcanzará a mancillar la pureza de tu espíritu. En cambio por ti se acabará su locura… es un gran sacrificio el que se te reclama, pero, por el bien de la raza, es necesario que preserves los signos arquetípicos que conforman todo designio: ¡solo así la acción de Wotan será efectiva! Recuerda que desgraciadamente la madre Frigga enseñó a los arios el lenguaje “que da sentido al mundo” del Midgard, el lenguaje que causa placer al demiurgo, el lenguaje fundado en las cuarenta y nueve más una voces cuyos signos secretos se encuentran plasmados en la llave Kalachakra. ¡Debes obtener ese secreto maldito aún a costa de ti misma, oh espíritu risueño!

- Mas, es preciso que apures la partida pues Wotan agoniza en el árbol Yggdrasil. He aquí nuestro último consejo: -concluyeron los Siddhas leales- si consigues arrebatar la llave al gigante Jan, no te apresures a golpearla con el labris: la esmeralda solo cortara el hierro cuando los dos filos se hundan al mismo tiempo en la tija, o conexión de sentido, que une al signo del dolor con el signo del origen. A simple vista esta exigencia parece imposible, dado que los filos se hallan en líneas paralelas de un mismo plano, pero tal imposibilidad no es real sino producto del velo de Maya: busca el lugar ¡búscalo sin descanso oh Freya! donde tu golpe hiera con las dos hachas al mismo tiempo y verás cómo el lazo de hierro se quiebra fácilmente (ver figura 86).

Instruida de esta forma por los Siddhas leales, la diosa del a-mor abandonó el Valhala y emprendió su viaje al Niflheim, (figura 86) en busca de la ciudad Dejung, la morada de los Siddhas traidores. Vamos a obviar el relato de ese viaje terrorífico así como la descripción de la escena en que la maravillosa gracia de la risa de Freya detuvo el tiempo y le permitió arrebatar la Llave Kalachakra al gigante bifronte Jan. Tampoco narraremos su búsqueda del plano de significación macrocósmico en el cual la doble hacha Labris corta como si fuera una sola, búsqueda que culminó en un éxito cuando de un solo golpe separó los signos primordiales. Todo esto siempre podrá ser visto en detalle por cualquier virya de sangre pura, que decida transitar el sendero del retorno al origen pues su relato se encuentra en el libro Tirodal, el libro sagrado de los arios que todo iniciado hiperbóreo tiene derecho a leer. Aquí continuaremos la historia en el momento en que Freya-Kali separa los signos con un certero golpe del Labris de esmeralda.

Freya, disponía del poder de transformarse en ave. Cuando emprendió su descenso al Niflheim decidió adoptar esa forma, pero, como se hallaba fuera de Wotan, con su aspecto de Kali, la negra, solo consiguió convertirse en cuervo. Y como cuervo bajó al Hel, llevando en sus garras el temible Labris; y como cuervo arrebató, con su pico, la llave Kalachakra al gigante Jan; y como cuervo llegó al lugar en el que podría, al fin, separar los signos.
Allí retomó Freya su forma de Kali, la negra, y de un solo golpe de Labris separó los signos, partiendo la tija de hierro de la llave Kalachakra. Y he aquí lo que ocurrió entonces. Siempre danzando Kali cortó el lazo de hierro de la llave Kalachakra, tomando con una de sus cuatro manos izquierdas el asa octogonal con el signo del origen. Quiso tomar también, con una de sus cuatro manos derechas el signo del dolor, pero éste se descompuso en el acto, separándose, y cayendo irremediablemente a tierra, las siete vueltas del espiral. Cada uno de tales anillos abiertos tenía grabados siete signos arquetípicos que representaban a siete aspectos del Manú. Los Siddhas traidores, constituyendo un misterio que apenas es posible sugerir simbólicamente, sostienen la espiral signada actuando como si fuesen arquetipos universales, es decir, como si fuesen ideas demiúrgicas que se despliegan sobre los planos inferiores desde el plano arquetípico. Así, desde Dejung, o Chang Shambalá, permanentemente siete Siddhas traidores soportan un anillo de espiral en la Llave Kalachakra, manteniendo la evolución de las razas humanas por la técnica de "encadenamiento espiritual".

Hay que advertir aquí que, en el momento de su fractura, la Llave Kalachakra fue reemplazada por otra idéntica en la mano del clavero Jan: los Siddhas traidores no podían permitir que la osada actitud de Wotan y Freya afectase por más tiempo su estrategia. Sin embargo siete de ellos, los que en aquel momento sostenían los anillos signados del espiral, fueron decapitados por Kali y ya jamás, por el resto del Manvantara, podrán regresar al universo del uno.

Veamos cómo ocurrió esto.

Al separarse los siete anillos de la espiral ocurrió un extraordinario prodigio: cada anillo, con sus siete signos, experimentó una súbita metamorfosis y se transformó, ante la vista de Kali, en un gigante de siete cabezas. ¡Eran los Siddhas traidores con sus ropajes de Manú! por eso cada una de las siete cabezas, de los siete gigantes, dormía un sueño que hacía vivir a las razas y subrazas designadas para evolucionar a costa del encadenamiento de los espíritus hiperbóreos. Y fue entonces cuando Kali decidió, por primera vez, convertirse en prostituta y asesina.
Ella despertó y se entregó a cada uno de los gigantes, mas, en el supremo instante del orgasmo, decapitó una a una con el labris, aquellas cuarenta y nueve cabezas insensatas. La perdición de los siddhas traidores provino de su desenfrenada pasión por el cuerpo de la mujer de carne; y por el desconocimiento u olvido del a-mor mágico hiperbóreo, el cual solo es enseñado por los Siddhas leales del Valhalla de Agartha. En otro inciso, como apéndice, se dará una explicación detallada de la vía tántrica del A-mor mágico, desde el punto de vista del virya occidental.
Cada uno de los cuarenta y nueve cráneos fue ensartado por Kali en un cordón, o sustratma, de plata que pendía como collar en torno de su negro cuello. Y en la frente de cada cráneo lucía uno de los cuarenta y nueve signos que representaban los bijas primordiales pronunciados por el demiurgo, las palabras con las cuales se crearon y designaron todos los entes finitos existentes. ¡Era un gran tesoro el que recibiría Wotan de las manos de Freya-Kali! el valor encerrado en aquella primera vuelta de cráneos del collar de Kali podrá evaluarse mejor si se considera que las "razas sagradas" del demiurgo, por ejemplo la hebrea, jamás han recibido como revelación más de veintiuno más un signos, es decir, el poder de tres gigantes de siete cabezas. Los cuarenta y nueve más un signos del collar de Kali, en cambio, permitirán, a quien los conozca y sea capaz de resignarlos rúnicamente, interpretar cualquier designio y ejercer poder y dominio sobre todo ente del micro o macrocosmos.

Habiendo cumplido con éxito su misión, Freya-Kali se aprestó a regresar al Midgard, al árbol Yggdrasil donde Wotan pendía desde hacía ocho noches: en la novena noche podría liberarse gracias al secreto que su a-mada le revelaría, su a-mada que había luchado por el en las regiones más tenebrosas del Nifelheim, donde moran los Siddhas traidores. Con el propósito de regresar con la misma forma que había descendido, Freya-Kali se transformó nuevamente en ave, comprobando con sorpresa que, en lugar de misterioso cuervo, ahora se convertía en curiosa perdiz. Y así fue como Freya-Kali abandonó las regiones infernales revestida con la forma de la pardusca perdiz, llevando esta vez en el pico el labris y en las garras la estrella de ocho puntas con el signo del origen. Entonces la alegría de la valiente y dulce Freya se vio trágicamente perturbada: al llegar al árbol Yggdrasil trayendo la clave simbólica, que permitiría a su a-mado liberarse de su crucifixión, comprobó con horror que éste acababa de expirar. Su único ojo, por el cual Freya había salido por primera vez al mundo, reposaba ahora vacío de vida, cerrado quizá para siempre.

Wotan había conocido, al fin, el misterio de la muerte, la conclusión fatal del designio humano. Pero Freya no podría ya penetrar por su ojo y alcanzarle el signo salvador. Presa de la desesperación, aún con su forma de perdiz, volaba la diosa del A-mor en torno del cuerpo exánime que, con la cabeza caída sobre el hombro derecho, pendía del árbol del espanto. Sin resignarse a aceptar el hecho de que Wotan estuviese realmente muerto, Freyaperdiz buscaba la manera de entrar en él, de animarle con su propio espíritu: deseaba protagonizar el milagro de revivir a su a-mado para decirle ¡he cumplido! ¡Aquí está el signo que te permitirá desatar las cadenas del árbol del mundo! Empero el tiempo pasaba y el ojo de Wotan continuaba cerrado, y Freya-perdiz volaba en círculos sin saber qué hacer.

En ese trance el anhelo de Freya se dirigió a los Siddhas leales del Valhalla, a los sabios Ases que, seguramente, estarían observando su infortunio a través de la columna ir. era aquél, el de Freya-perdiz, un clamor musical, expresado en la lengua de los pájaros; y la respuesta de los Ases fue consecuente cuando, como un rayo de luz, el canto del gallo le reveló el camino a seguir; si aún quedaba un resto de vida en el cuerpo de Wotan, ésta se estaba escapando por la herida del costado, la que le infringiera Loki con la lanza: ¡por allí debía entrar Freya-perdiz para resucitar a su a-mado! pero, siguiendo ese camino, único posible ahora que Wotan había muerto, Freya-perdiz tendría que dejar afuera la estrella de ocho puntas con el signo del origen y el labris, objetos materiales, entes finitos propios del mundo exterior, del Midgard. ¿Cómo hacer, entonces, para revelar a Wotan el secreto que tanto esfuerzo, tanta lucha, tanto dolor había costado conseguir? Freya lo decidió en un instante: regresaría al seno de Wotan convertida en ave, en perdiz, y cuando estuviese frente a la manifestación de su espíritu, frente a su yo, ella expresaría para su a-mado el signo del origen. ¡Sí, para salvar a su a-mado, Freya-perdiz danzaría y cantaría el signo el origen, convirtiéndose ella misma en símbolo! sin pensarlo más, Freya soltó el Labris y la estrella de ocho puntas y se precipitó por la herida del costado, de la cual

manaba aún abundante sangre. Y cuando esa fuerza por la alegría que era Freya penetró en el cuerpo exangüe de Wotan éste revivió en el acto para reencontrase con su a-mada. Pero, antes de seguir a Freya y Wotan, veamos qué ocurrió con los objetos que cayeron al Midgard.

Por ese entonces, en el mundo, se había desatado la crisis social que acompañó al hundimiento de la Atlántida: dos de las tres castas que componían la sociedad atlante, la casta guerrera y la casta sacerdotal, se encontraban trabadas en una guerra sin cuartel; la casta sacerdotal estaba apoyada por los Siddhas traidores y la casta guerrera por los Siddhas leales.

En medio de ese conflicto vinieron a caer los objetos que soltara Freya-perdiz antes de reintegrarse nupcialmente con Wotan: el **Labris de Esmeralda** no llegó a tocar tierra pues los sacerdotes lo interceptaron en el aire y, dando muestras de gran júbilo, lo incorporaron a su propia estrategia; desde entonces contribuye, arquetípicamente, a perpetuar la fábula de la "superioridad espiritual" que la casta sacerdotal detentaría sobre la casta guerrera.
Los guerreros atlantes, por otra parte, no obraron a tiempo, entretenidos como estaban por el combate, y permitieron que la **Estrella de Ocho Puntas** cayera a tierra. Como consecuencia de este descuido, los arios hiperbóreos, guiados por Wotan, tardarían miles de años en llegar hasta el Esternsteine, en Teutoburger Wald, que es el lugar donde cayó aquella mitad de la Llave Kalachakra conquistada por Freya a los siddhas traidores. Naturalmente, a causa de la caída, la estrella se fracturó, produciéndose una como "explosión arquetípica", miles de veces más poderosa que la explosión atómica ya que ésta solo desintegra mientras que aquélla desintegra e integra nuevamente, plasmando formas duraderas y estables. El signo del origen se descompuso, entonces, en sus trece más tres runas y estos signos alteraron definitivamente el paisaje, la "psicorregión", de Teutoburger Wald, pues quedaron plasmados en las rocas del Esternsteine; y aun continúan allí. Por eso en tal sitio de Germania, uno de los más sagrados de la tierra, existirá por siempre un nexo con el Valhalla y con Venus.

A todo esto Freya-perdiz, dentro del cuerpo de Wotan, del Menslicher Mikrokosmos, tuvo que buscar al espíritu de Wotan en una región equivalente al Nifelheim del Gottlicher Makrokosmos. En esa región de tinieblas, mundo astral donde las almas de los muertos aguardan ser juzgadas para volver nuevamente a la vida, Wotan experimentaba en carne propia el aspecto más demencial y siniestro del destino humano: destino designado por el demiurgo para el pasú pero también compartido por los espíritus hiperbóreos por causa de la traición blanca. Mas, no obstante el extravío terrible en el que estaba sumido, Wotan tuvo una chispa de lucidez al reconocer, de pronto, la alegría de Freya frente suyo. Ella, por su parte, se lamentó al comprobar el profundo ensueño que padecía su a-mado y se propuso despertarlo de inmediato; para ello comenzó a bailar el signo del origen, la danza del laberinto que solo puede ejecutar una Mujer-Kali cuando se convierte en perdiz. Y Wotan, que ya no sabía ni quién era ni dónde estaba, al contemplar hechizado de gozo aquella danza primordial, supo de pronto, con toda exactitud, sin posibilidad de equivocarse, hacia donde tenia que marchar para encontrarse con si mismo, para recuperar el **Vril** y desencadenar su espíritu, y para desencadenarse del Arbol Yggdrasil.

A partir de allí ya no le importó transitar por los nueve túneles del laberinto que conectan siete mundos del demiurgo. Y no le importó porque marchaba con la mente puesta en ella y porque ella danzaba para él la danza del retorno al origen.

¿Qué importancia tenían aquellos avances y retrocesos momentáneos si finalmente se alcanzaría el centro, el centro del signo del origen, Tirodal?

Porque desde el centro del laberinto, donde los caminos concluyen en el ángulo recto de Tirodal, está el paso hacia el Selbst, la ventana hacia el espíritu y el Vril, el camino de Agartha, la puerta de Venus.

Finalmente, al cabo de pender nueve noches del árbol del espanto, de morir y renacer, Wotan halló en el signo del origen, que se compone de trece más tres runas, el conocimiento suficiente como para invertir el proceso del encadenamiento espiritual y reorientar estratégicamente a los espíritus hiperbóreos, a los espíritus-esfera revertidos. El mismo lo probó al autoencadenarse, al crucificarse en el árbol Yggdrasil, y liberarse deteniendo la rueda del tiempo por medio del secreto de la Llave Kalachakra. Después de realizar semejante hazaña Luciférica, Gott Wotan se ocupó de guiar a los arios hacia las runas, es decir, hacia el Estersteine, hacia Thule, hacia el Valhalla, Agartha, Venus, hiperbórea..... Un sendero que solo puede transitarse con las armas en la mano y Hielo en el corazón.

-Articulo F-

La Llave Kalachakra

La historia que hemos referido en el artículo anterior, y que se halla registrada en la serie cronocultural del sagrado libro de Cristal Tirodal, nos cuenta alegóricamente sobre un prodigio incomprensible y sobre una hazaña inconmensurable. El prodigio lo constituye, sin ninguna duda, la "Llave Kalachakra”, la creación genial de los Siddhas traidores que otorga naturaleza universal al encadenamiento espiritual. Y la hazaña, sin medida, consiste en haber partido la Llave Kalachakra y en haber comprendido sus partes por separado: esta hazaña permitió a Wotan liberarse de su propio encadenamiento y concebir una "vía estratégica de liberación espiritual", apta para todo virya. Sobre el significado de aquel prodigio, y de esta hazaña, haremos algunos comentarios. Comencemos por la **Llave Kalachakra.** Ya mencionamos que los Siddhas leales poseen el conocimiento suficiente como para constituir sistemas reales artificiales: los **Libros de Cristal de la Biblioteca de Agartha** son un ejemplo de tales construcciones. Pues bien, la llave Kalachakra es, también, un "sistema real artificial": el más poderoso sistema real artificial jamás construido dentro de los límites del sistema solar. Y este producto de la más elevada genialidad es, desde luego, obra de los Siddhas traidores. No obstante que en el superobjeto axiológico "la resignación de Wotan" la Llave Kalachakra está descripta con otro material simbólico, es fácil comprobar que se trata de un sistema real:

El paleton, con la espiral o **Signo del Dolor**, equivale al "**Objeto Cultural Emergente" (o.c.e.**); El asa octogonal, con el **Signo del Origen**, representa al "**Objeto Cultural Referente" (o.c.r.)**; y la "tija de hierro", que une ambos signos, corresponde a la "Conexión de Sentido" o "Registro Cultural" del sistema real artificial (figura 85).

En síntesis: en el sistema estructural de la sabiduría hiperbórea, la Llave Kalachakra de los Siddhas traidores corresponde a un "sistema real artificial”. Al virya perdido, que justamente es víctima de su acción, le resulta imposible comprender las dimensiones de este enorme sistema real; empero, ellas podrán ser intuidas en alguna medida si se atribuyen al sistema real Kalachakra las propiedades universales de un arquetipo: como si se tratase de un verdadero arquetipo, en efecto, todo virya participa de la influencia universal de la Llave Kalachakra. Esta enorme potencia sugiere las características titánicas del sistema real Kalachakra y plantea dos lógicos interrogantes:

¿Para qué fue construida la Llave Kalachakra? y **¿Cómo pudo construirse un sistema real artificial de dimensiones arquetípicas universales?**

A estos interrogantes, se responde en los siguientes comentarios.

Primero - ¿para qué fue construida la Llave Kalachakra?

Respuesta: la Llave Kalachakra fue construida para posibilitar el encadenamiento espiritual. Vale decir: ya explicamos, en distintas partes de la obra, la "Técnica de la clave genética" de los Siddhas traidores, mediante la cual se resigna el designio humano y se causa el encadenamiento espiritual; pues bien: esta "causa" solo es "posible” por la acción “universal” de la Llave Kalachakra. Es necesario, pues, aclarar de qué modo posibilita la Llave Kalachakra el encadenamiento del espíritu. Ello no será difícil si recordamos que todo ente designado presenta una doble determinación ontológica, un "término universal" procedente del arquetipo universal, y un término particular, afirmado por el aspecto Logos del demiurgo: "el término universal del ente, su ser en sí, le otorga existencia universal e impulso evolutivo, en tanto que el término particular, el designio o ser-para-el-hombre, le asegura existencia individual especifica”. En el caso del pasú, "a la naturaleza humana, que el arquetipo Manú otorga al microcosmos potencial, pone término individual la matriz esencial subpuesta por el aspecto
Logos: existe, así, el **pasú, el animal hombre** que progresa evolutivamente hacia la entelequia Manú o microcosmos actual". En síntesis, el principio de individuación de designio demiúrgico, la matriz esencial, solo actúa para poner término particular a las determinaciones a priori del arquetipo Manú: la naturaleza humana, universal, procedente del impulso evolutivo, posibilita la existencia individual.

Pero, he aquí que la clave genética de los Siddhas traidores, causante del encadenamiento espiritual, consiste en resignar el designio humano, es decir, en modificar el "principio de individualización humano": y ello solo puede ser "posible" si un principio "universal" lo permite.
Se comprende ahora que la Llave Kalachakra es el principio universal que posibilita la acción individual, en todo virya, de la clave genética: sin la influencia universal de la Llave Kalachakra no podría mantenerse la resignación individual en el designio de todo pasu, ni su herencia en la **Memoria de la Sangre**.

Desde luego, no será fácil comprender esta acción universal de la Llave Kalachakra, que la equipara a un arquetipo universal, pues: "los Siddhas traidores, ante la imposibilidad de modificar de algún modo los arquetipos universales, que están sostenidos directamente por la voluntad de el Uno, decidieron operar sobre el designio pasú, modificando permanentemente el destino del animal-hombre". Quiere decir que la acción universal de la Llave Kalachakra se ha de ejercer, no sobre el aspecto Belleza o Inteligencia activa, que sostiene a los arquetipos, sino sobre el aspecto Logos, es decir, sobre el aspecto designador de todo ente.

Mas, **¿cómo ha de operar un principio universal, artificial, para alterar la función del aspecto logos que individualiza cada ente, es decir, cada pasu?**

Respuesta: indudablemente, abarcando de algún modo la realidad total de cada pasu, y afirmando en cada uno la clave genética, de tal manera que el efecto sea en todo semejante a la acción universal de un arquetipo. Y de ese modo opera la Llave Kalachakra: mediante un sistema real artificial de colosales dimensiones, los Siddhas traidores han conseguido un efecto universal que posibilita la clave genética individual del virya perdido. Una comprensión más profunda de tal sistema requiere el conocimiento de su construcción.

Segundo - ¿cómo pudo construirse un sistema real artificial de dimensiones arquetípicas universales?

Respuesta: poco es lo que podemos aportar aquí sobre la construcción de la Llave Kalachakra, disponiendo solo de los "fundamentos" de la sabiduría hiperbórea: en verdad, se requiere más que la segunda iniciación hiperbórea para vislumbrar los secretos de su construcción. Por eso, solo afirmaremos mediante sentencias aquellos aspectos que tengan claro significado en el contexto de la sistemática estructural de la sabiduría hiperbórea. No hay que insistir en que estas sentencias aluden al mejor guardado de los secretos de la tierra.... y también al más peligroso.
La Llave Kalachakra es un sistema real artificial constituido entre la Tierra y el Sol. Merced a este sistema toda la energía radiante del Sol resulta permanentemente interceptada. Pero el cuerpo celeste incandescente que habitualmente denominamos "el Sol" es solo la apariencia física, exterior, de un demiurgo solar apodado "el Logos Solar" justamente por expresar el aspecto Logos de el uno: desde el Sol, acompañando al espectro radiante, llegan a la tierra las voces del Logos Solar con el mensaje de los designios de todos los entes individuales; entre ellas, las voces de los designios pasu. Para interceptar esas voces fue diseñado y construido el sistema real Kalachakra. Hay que descartar la idea simple de que en el sistema real Kalachakra la tierra y el sol sean los objetos culturales "o.c.e. y o.c.r.": sin embargo, existe un enlace permanente entre ambos cuerpos celestes.

La explicación es la siguiente: el sistema real Kalachakra se ha constituido "entre dos símbolos", uno que se halla en la tierra y otro en el sol. El símbolo solar es la matriz funcional de la ley de evolución o "símbolo de la autonomía óptica" del designio pasu, es decir, el símbolo sagrado del pasu. El símbolo terrestre es el "símbolo del origen", plasmado en todo virya por efecto de la clave genética. Entre ambos símbolos, los siddhas traidores afirmaron, hace millones de años, una conexión de sentido y constituyeron el sistema real Kalachakra: por eso, en todo momento, existe un registro cultural invisible entre la tierra y el sol. A través de ese enlace, recorriendo su dimensión extensión, deben circular las voces del aspecto Logos, los designios pasu que serán así resignados por el símbolo del origen. Siendo la Llave Kalachakra un sistema real, puede ser representado analógicamente por la figura 81.

Hemos de suponer, entonces, que el o.c.e. "esta en el sol", aunque "como tapasigno (e)" se manifiesta en la tierra: este "o.c.e." no es otro que "el símbolo sagrado del pasu", la espiral, es decir, "el signo del dolor"; el o.c.r., por otra parte, se encuentra en la tierra, pero, como tapasigno (r), también esta en el sol: tal o.c.r., por supuesto, es el símbolo del origen. El funcionamiento del sistema real consiste en adjudicar un "valor particular" al o.c.e. o "matriz funcional de la ley de evolución" mediante la conexión de sentido con el o.c.r. o símbolo del origen: de

ese modo, los designios pasu que circulan por la extensión del enlace, y que por ello establecen una conexión relativa, resultan modificados en su matriz funcional de la ley de evolución, es decir, resultan resignados por el símbolo del origen en su designio caracol. Y esta acción es claramente "universal", o sea, afecta "a todo designio pasu".
El esquema de la figura 81 tiene aun otra importante utilidad, aparte de mostrar como funciona la Llave Kalachakra: en efecto, mediante el mismo es posible comprender donde se encuentra realmente **Chang Shambala, la ciudad de los siddhas traidores y la jerarquía blanca.**
Adelantemos, pues, que Chang Shambala esta situada en el núcleo transituativo del sistema real Kalachakra, vale decir, entre la tierra y el sol, en un "espacio cónico poli-dimensional" que es invisible para el pasu y el virya perdido: sabiendo, ahora, donde esta ubicada la morada de los siddhas traidores, ha de ser claro el siguiente principio estratégico: **"quien atenta contra el encadenaniento espiritual desestabiliza a Chang Shambala".**

Con otras palabras, quien "disminuye el numero" de espíritus hiperbóreos encadenados, por ejemplo revelando una "via de liberación espiritual" como hizo Wotan, debilita el enlace del sistema real Kalachakra y pone en peligro la existencia de la ciudad maldita. Se explica, así, la agresiva susceptibilidad que exhiben los demonios de Shambala frente a cualquier intento de reorientar estratégicamente a los viryas perdidos o, inversamente, su evidente interés por mantener a todo el mundo en el engaño y la confusión. Naturalmente, hoy día, en plenas tinieblas del Kali Yuga, las bases de Shambala son mas fuertes que nunca; sin embargo, no hay que desesperar: a esa situación pondrá fin la próxima venida del Avatara, cuando la sangre pura de las eternas SS "obligue a la ciudad del horror a emerger delante del sol, y la tierra parezca cóncava".
Mas, conocer donde se encuentra Chang Shambala no sirve de mucho si no se indica donde se hallan sus puertas, por que espantosa abertura se ingresa al mundo de la maldad sin nombre. Pero la respuesta es simple, aunque pueda sorprender a los viryas perdidos: en todas partes; es decir, la puerta se encuentra en cualquier sitio en que se afirme la tapasigno (e) del sistema real Kalachakra.

¿Por que?

Respuesta: porque el sendero a Chang Shambala comienza en la "cámara de entrada" del registro real Kalachakra, es decir, en la tapasigno (e). Y hay que notar que, al estar la extensión del sistema real "entre la tierra y el sol", no es necesario colocarse en i.h.p.c. para enfrentar la tapasigno pues "el sistema real Kalachakra ofrece de frente su comprensión": basta solo con afirmar, frente al sol, el símbolo sagrado del pasu para que la tapasigno (e) ceda el paso a la cámara de entrada.

Hay que aclarar que a los viryas no les resulta fácil abrir esas puertas; y ello por dos motivos principales.

El primero es que los viryas, al tener el signo sagrado del pasu resignado por la clave genética, jamás podrían proyectarlo y afirmarlo en el mundo con la perfección necesaria: solo los pasues pueden expresarlo con exactitud; o los iniciados hiperbóreos ya que la voluntad graciosa de su Yo despierto les permite obligar al sujeto consciente a proyectarlo exteriormente. El segundo motivo de dificultad procede de los guardianes de la cámara de entrada, a quienes no interesa en absoluto que a la misma ingresen los viryas.... salvo cuando la jerarquía blanca lo ha autorizado, es decir, cuando se ha engañado al virya y se lo pretende utilizar para beneficio de algún área estratégica de la sinárquica universal. La conclusión de todo esto, como no podía ser de otra manera, nos dice que el sendero hacia la jerarquía blanca solo esta despejado para el pasu o el iniciado sinarca, vale decir, para quien ha experimentado el "escurrimiento del símbolo del origen". El iniciado hiperbóreo, por otra parte, aun cuando sabe como abrir la puerta hacia el infierno de Chang Shambala, nunca lo haría a no ser que una acción de guerra o el Kairos lo requiriesen.

Cabe agregar algo más sobre "el sendero a Chang Shambala": una mención sobre "las puertas fijas", que existen en diversas partes del mundo y que permiten el acceso a la cámara de entrada.
El origen de tales puertas es el siguiente: los siddhas traidores han entregado a la jerarquía blanca la cámara de entrada del sistema real Kalachakra y le han confiado su custodia, autorizándoles también su empleo para la estrategia de la sinárquica universal. Como resultado de esto, los maestros de sabiduría se han dedicado a afirmar la cámara de entrada en diferentes lugares del mundo y a situar, en cada una, un superobjeto axiológico adecuado a su particular “misión” estratégica: frente a cada entrada, han puesto guardianes unidos del símbolo sagrado del pasu, con la consigna de ceder el paso **"solo a los que porten la palabra de pase"**; esta palabra, o signo, es una contraseña con la que los mentecatos que allí acuden creen abrir la puerta "mágicamente"; y esa

palabra, o signo, por supuesto, les ha sido “revelada", en la organización sinárquica a la que pertenecen, para que "realicen el viaje iniciatico". De este modo, se han creado en el curso de los siglos, numerosos antros semejantes, ora con forma de templo, ora con forma de palacio, ora con forma de paraíso, etc.

Con otras palabras: en el seno de cada cultura, es decir, en la capacidad de su superestructura, los maestros de sabiduría afirman la cámara de entrada y sitúan un superobjeto axiológico con un espacio cultural correspondiente; en su contexto, de acuerdo a las necesidades históricas de la evolución de los mitos, suelen construir los ámbitos característicos: por ejemplo, una pagoda, una sinagoga, una iglesia, una mezquita, una caverna iniciatica, una montaña sagrada, una isla encantada, una tierra de los antepasados, un valle perdido, etc, etc; luego, uno de los maestros, bajo la forma de “enviado divino", "avatar", "Mesías", etc, se presenta dando señales de su poder, constituye una casta sacerdotal y funda una sociedad secreta, a la que llega su "revelación": la clave, palabra o signo, de la cámara de entrada. No vale la pena detallar, porque es fácil imaginarlo, la cantidad y variedad de patrañas que se han gestado de modo análogo. Y todo eso con el único fin de mantener el control sobre los linajes hiperbóreos confusos hasta el día en que la sinárquica universal consiga entronizar sobre la tierra a la raza sagrada del demiurgo.
Es claro, finalmente, que la presencia de la cámara de entrada en distintos lugares del mundo ha inducido a mucha gente despistada o carente de imaginación, o simplemente devota de la jerarquía, a sostener ciegamente que en tales lugares esta localizada la mismísima Chang Shambala: esas personas, por supuesto, creen que Shambala es una ciudad de santos y no sospechan, ni se atreven a imaginar, que en realidad se trata de una base espacial de seres extraterrestres.

-Articulo G-

El Misterio del Laberinto

En el sagrado libro de Cristal Tirodal, construido por Wotan, está registrada su inconmensurable hazaña: la comprensión de la Llave Kalachakra. En el artículo 'e' se ha descrito el contenido del superobjeto axiológico "la resignación de Wotan", referido a la consumación de tal hazaña. Pues bien, explorando otro superobjeto posterior, titulado "el misterio del laberinto", se puede conocer el legado que Wotan hace a todos los linajes hiperbóreos: la revelación del encadenamiento espiritual y el modo de liberar al espíritu encadenado. La sabiduría hiperbórea afirma, pues, que el gran as ha sido el verdadero fundador del antiquísimo misterio del laberinto, cuyos ecos culturales distorsionados por la acción enemiga, han llegado hasta nuestros días.
Desde un comienzo, al misterio del laberinto solo se ha podido acceder por medio de una iniciación hiperbórea, siendo varias las vías iniciáticas que los Siddhas leales han presentado a los viryas, en los distintos siglos y culturas, para la liberación espiritual: la "vía de la oposición estratégica", por ejemplo, es la última interpretación del misterio del Laberinto. Esta vía, revelada por los Siddhas leales a la orden medieval Einherjar, es utilizada actualmente por la orden de Caballeros Tirodal como base de sus tres grados de iniciación: el **Misterio del Laberinto** es así conservado por los Caballeros Tirodal, pero la instrucción iniciática se efectúa con conceptos modernos mediante el modelo estructural de la sabiduría hiperbórea. Sin embargo, la idea general que se revela en el misterio del laberinto ya ha sido expuesta simbólicamente en "la alegoría del Yo prisionero": allí se concluye, en efecto, que la única posibilidad de liberación radica en dos actos inseparables:

1º hay que despertar y orientar al prisionero;

2º hay que enseñarle la salida secreta, revelarle el modo de escapar de la prisión. Ahora podemos agregar que el primer acto, despertar y orientar, representa la preparación al Misterio del Laberinto, es decir, la etapa pre-iniciatica: es lo que hacen los futuros Caballeros Tirodal cuando estudian los fundamentos de la sabiduría hiperbórea. El segundo acto, en cambio, conocer la salida, constituye la iniciación propiamente dicha: solo los iniciados hiperbóreos pueden ejecutar este acto; a los Caballeros Tirodal, por ejemplo, **la primera iniciación les concede la visión permanente del Selbst**, esto es, la salida hacia el Vril (figura 34), además de asegurar la inmortalidad de Yo. En síntesis, la "vía de la oposición estratégica", que domina la orden de Caballeros Tirodal por medio del modelo estructural de la sabiduría hiperbórea, es, históricamente, la última interpretación del misterio del laberinto: como veremos, sus objetivos son los mismos que propuso Wotan en un principio.

¿Y qué propuso Wotan, luego de comprender la llave Kalachakra?

Respuesta: Wotan redujo el problema del encadenamiento espiritual, de la vida y de la muerte, a términos alegóricos o míticos semejante a los de "el Yo prisionero", es decir, planteó el problema en dos fases:

Primera fase: despertar y orientar al Yo.

Segunda fase: revelar la salida secreta.
Para resolver este problema, Wotan propuso una solución en dos pasos:

Primer paso: despertar y orientar al Yo "mediante Tirodinguiburr, el signo del laberinto exterior".

Segundo paso: revelar la salida secreta directamente al Yo "mediante la gnosis del laberinto interior".

Todos los signos revelados por Wotan son sagrados para el virya: lo han sido durante milenios las runas y, entre ellas, la más sagrada de todas, Tirodal, la expresión de su nombre. Empero, el que ha sido considerado por excelencia como el símbolo sagrado del virya, es Tirodinguiburr (ver figura 87), el signo del laberinto exterior que Wotan propusiera como primer paso de la solución al problema del encadenamiento espiritual: este signo se opone esencialmente, desde luego, al "símbolo sagrado del pasú", cuyo signo es la espiral exterior. Es por eso que, aunque Tirodinguiburr ha llegado sémicamente completo hasta nuestros días, su significado y origen ha sido degradado y deformado por la estrategia cultural enemiga, en base a un plan del cual se dará cuenta en el próximo inciso. Los siguientes artículos se dedicarán, pues, a definir su verdadero significado, a mostrar de qué manera el símbolo sagrado del virya soluciona la primera fase del problema del encadenamiento espiritual, a demostrar cómo la degradación cultural de Tirodinguiburr ha producido los distintos y conocidos tipos de laberinto, a explicar cómo causa el virya perdido tal degradación, a exponer el plan sinárquico en contra del misterio del laberinto, etc.

Con respecto al segundo paso hay que declarar de entrada que no será posible comprenderlo mediante exposiciones meramente descriptivas pues el mismo requiere de la experiencia iniciática: solo comprenderá el segundo paso quien ejecute el acto propuesto, esto es, quien efectúe el transito por la salida secreta. En otro artículo se brindará una aproximación analógica a la primera iniciación al misterio del laberinto que aclarará, tal vez, en qué consiste el acto concreto del segundo paso; aquí solo podemos repetir, como apelación a la intuición, la idea general varias veces mencionada en "fundamentos de la sabiduría hiperbórea": ante todo, el Yo perdido (o "prisionero" en el sujeto anímico) debe despertar y orientarse hacia el origen, es decir, debe localizar el punto Tau; luego, mediante la salida secreta hacia el punto Tau, hacia el origen, conseguirá su efectiva liberación: en esto consiste el segundo paso, la iniciación hiperbórea. Con otras palabras, el iniciado hiperbóreo, el que ha desencadenado su espíritu o esta en vías de lograrlo, es aquel que ha situado su yo en el "punto Tau", en el origen del encadenamiento: esta posibilidad es la que se concreta al ejecutar el segundo paso propuesto por Wotan, cuando, al hallar la salida secreta del laberinto interior, el Yo queda resignado con la sagrada runa Tirodal.

Durante el desarrollo del siguiente inciso se demostrará que el primer y segundo paso de la solución al problema del encadenamiento espiritual se basan en la comprensión de un solo signo: Tirodinguiburr, el laberinto exterior de Wotan. El primer paso, despertar y orientar, se alcanza efectivamente luego de comprender el significado del símbolo sagrado del virya, es decir, estudiando el signo laberinto exterior. El segundo paso, conocer la salida secreta por donde el Yo perdido habrá de avanzar hacia el punto Tau y hacia el Selbst, se consigue por medio de la función operativa del símbolo sagrado del virya, función que se pone en práctica en el Kairos de la iniciación hiperbórea. Indudablemente, todo el misterio del laberinto está contenido en el símbolo sagrado del virya: lo que se ha hecho con los "fundamentos de la sabiduría hiperbórea"" es ofrecer los elementos necesarios y suficientes para aproximar al virya, a esta altura del Kali yuga, al significado del Laberinto exterior de Wotan; tales elementos, por supuesto, consisten en un contexto estructural que, si bien no permite comprender a las runas Noológicas que componen al símbolo sagrado del virya, por lo menos lo sostienen con sus correspondencias arquetípicas y no impiden sugerir su significado trascendente. De aquí que, en el siguiente inciso, luego de explicar el significado del laberinto exterior en el contexto estructural de la sabiduría hiperbórea, se insista con tenacidad en aclarar su función operativa: se intentará de ese modo, por la vía de una intuición consecuente,

inducir la "comprensión Noológica" del símbolo sagrado del virya, comprensión que ya no abarcará el significado meramente estructural y por eso requerirá de una fundamentación ética.

Esto no debe sorprender porque la comprensión Noológica es la aprehensión del símbolo sagrado del virya por parte del Yo, sin la intervención del sujeto anímico, vale decir, es la aprehensión realizada por un ser cuya esencia es la voluntad graciosa y cuyo acto es el honor: la comprensión Noológica es, entonces, un momento ético.

Figuras citadas en este Artículo

Figura 33



Figura 84

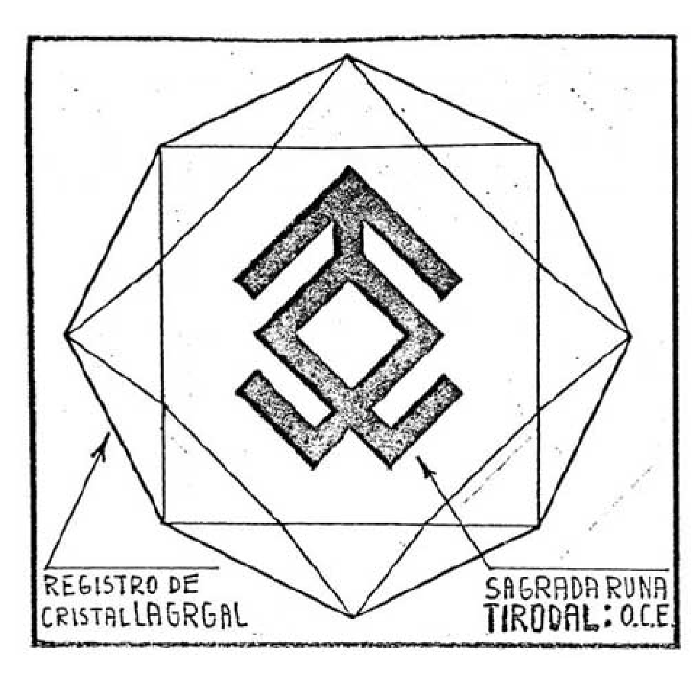


Figura 85

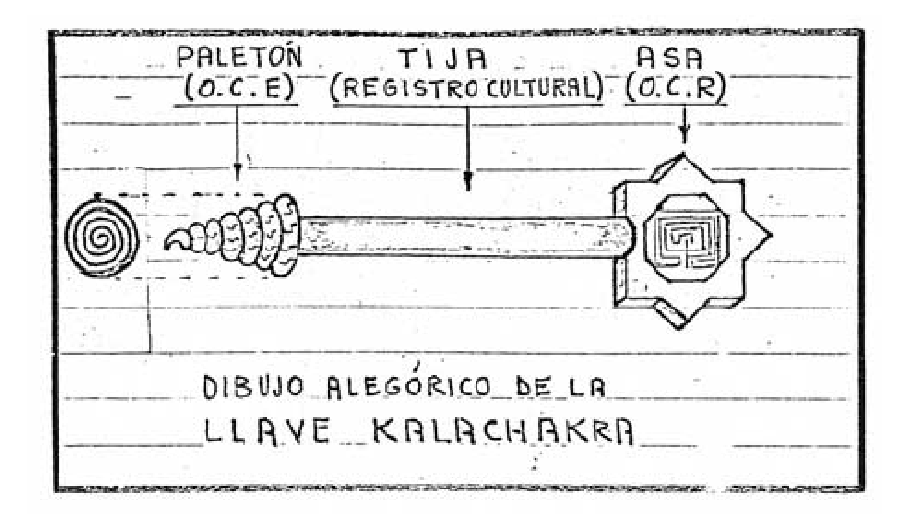


Figura 86

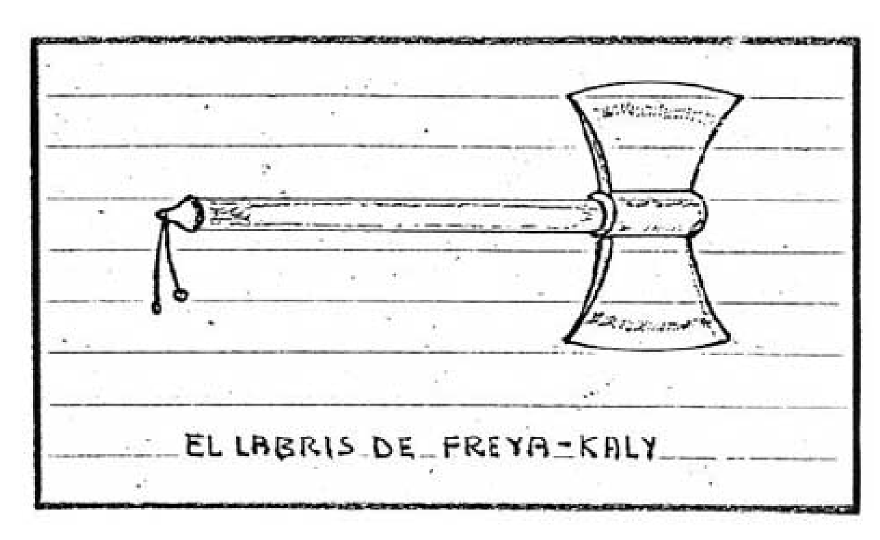


Figura 81

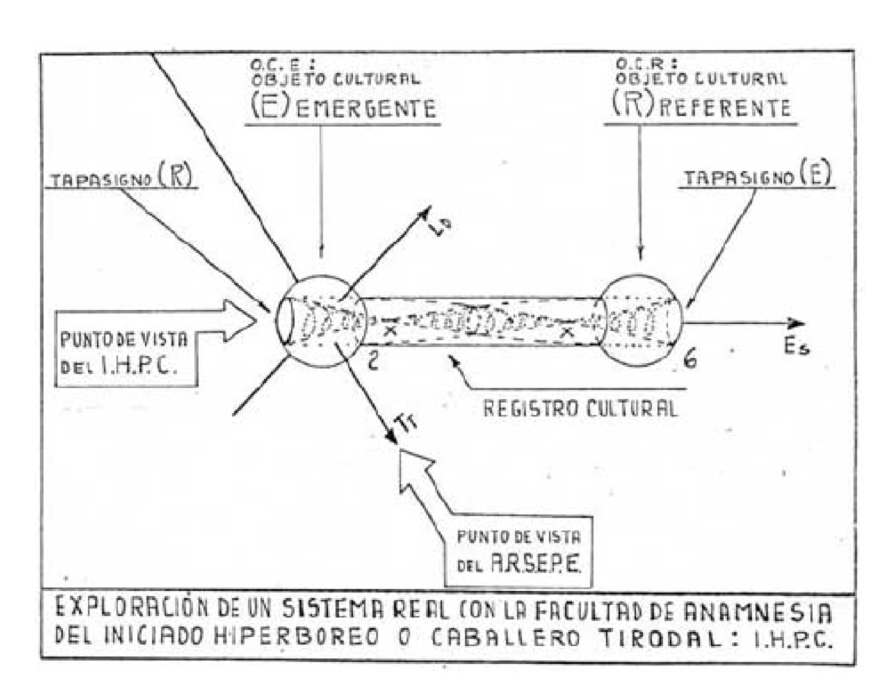
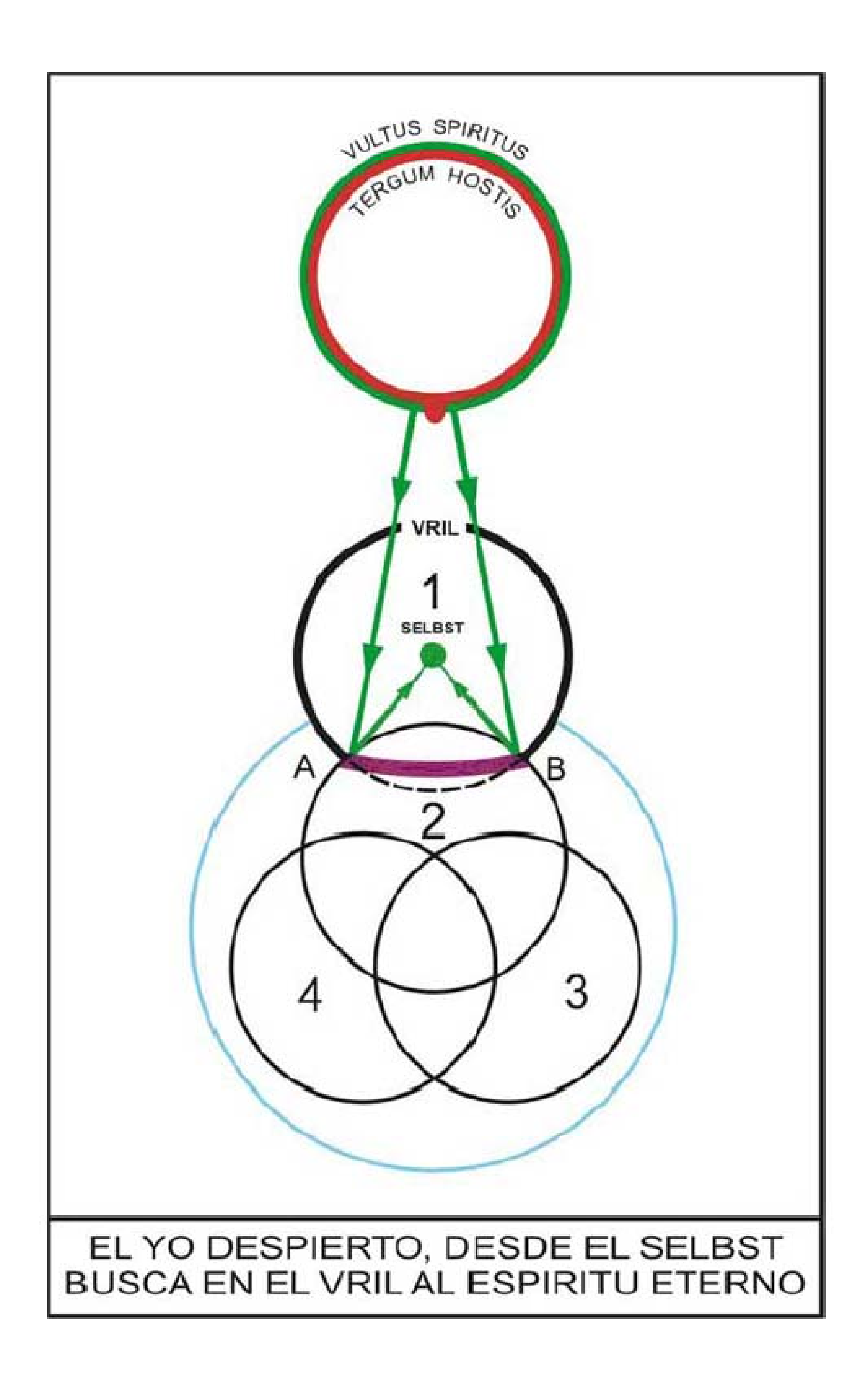
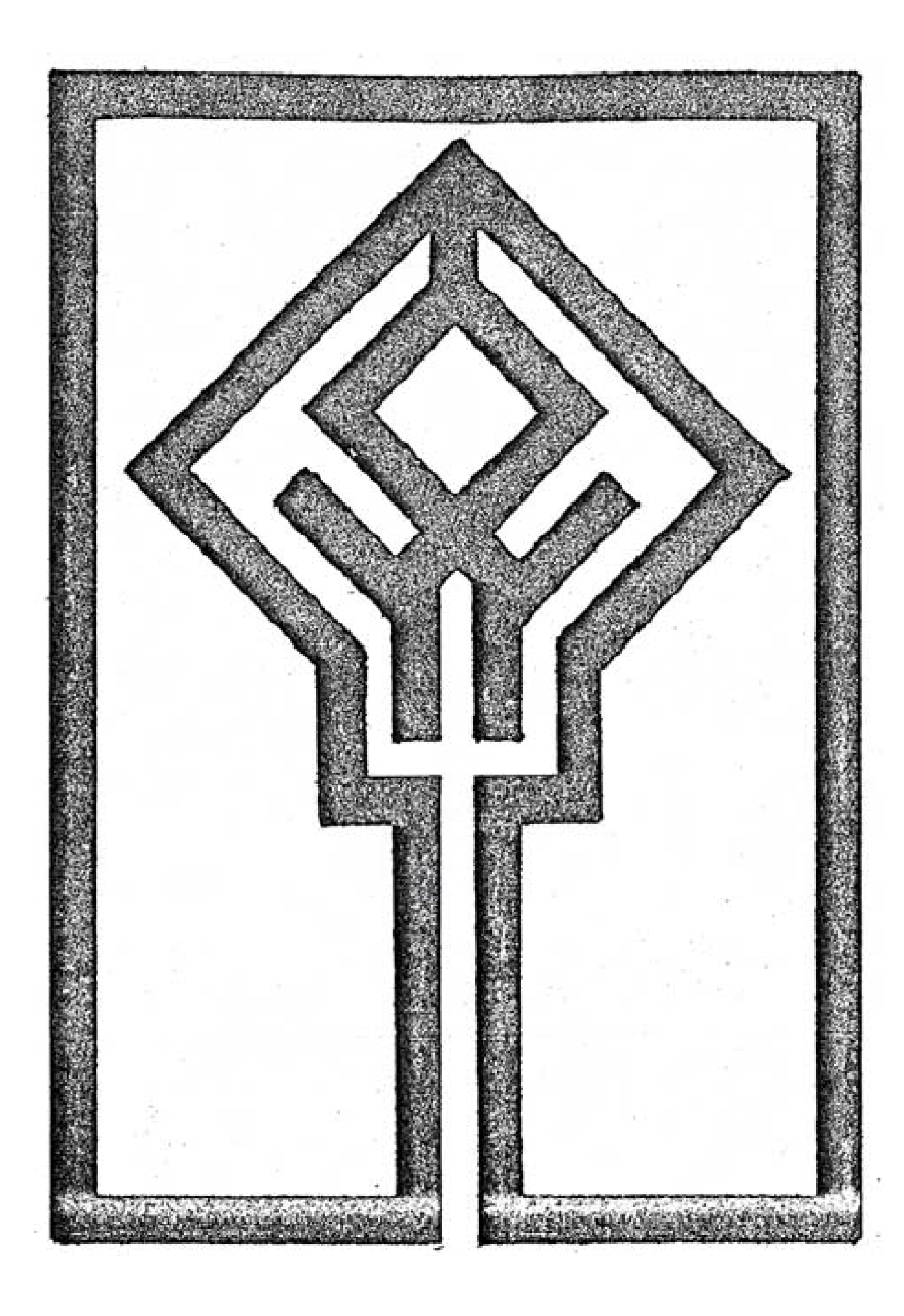


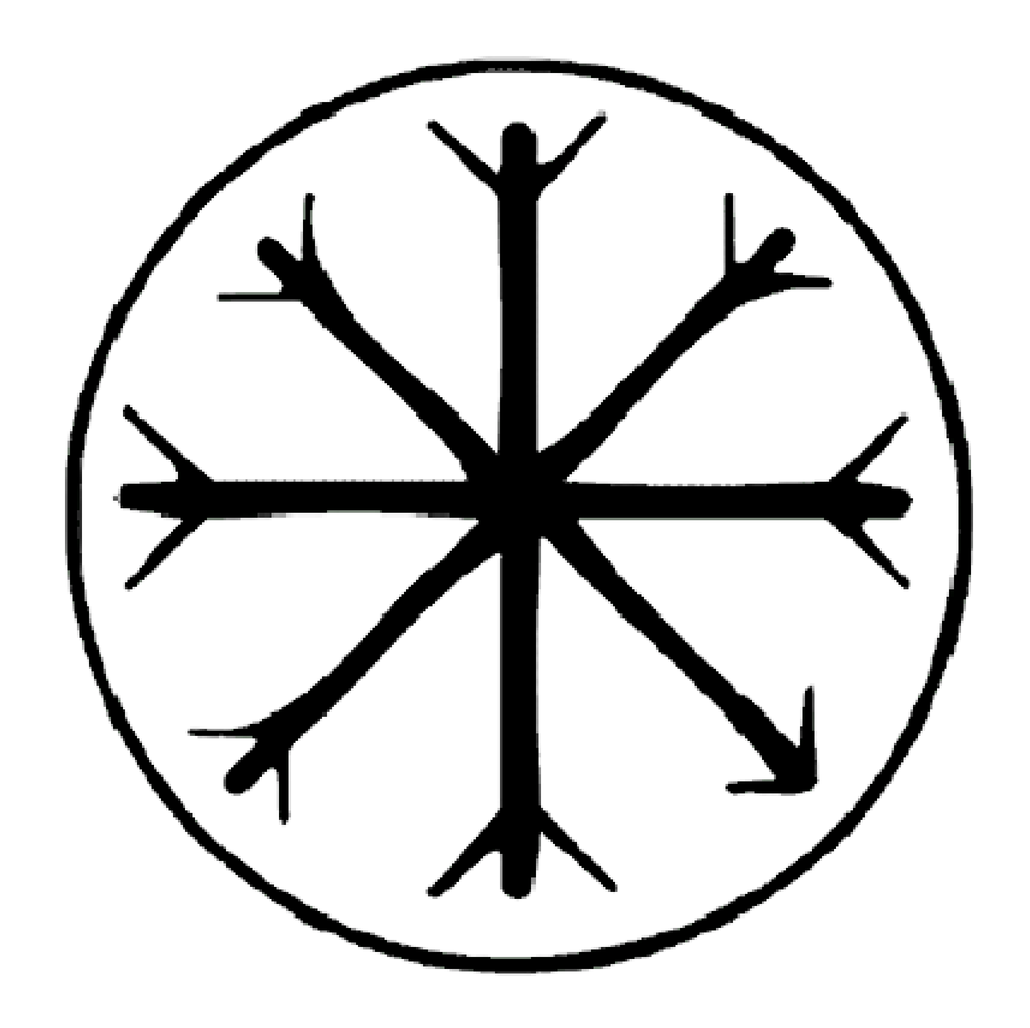
Figura 34



EL YO DESPIERTO, DESDE EL SELBST
BUSCA EN EL VRIL AL ESPIRITU ETERNO

Figura 87





Sabiduría Hiperbórea Odinica

Sabiduría Hiperbórea Odinica

El mundo que nos rodea es la ordenación de la materia efectuada por el Uno. La Sabiduría Hiperbórea afirma que el Espacio y todo cuanto él contenga se haya constituido por asociaciones múltiples de un único elemento denominado "Quantum Arquetípico de Energía". Estos quantum, que son verdaderos átomos arquetípicos,. no conformadores o estructuradores de formas poseen un punto indiscernible mediante el cual se realiza la difusión panteísta del Uno.

Es decir, que mediante un sistema puntual de contacto polidimencional se hace efectiva la Presencia del demiurgo en cada porción de materia. La materia ha sido "ordenada" por el Dios Creador e impulsada hacia un desenvolvimiento evolutivo en el tiempo.

Existe un Plan evolutivo a cuyas pautas y designios tiende a ir el "orden" del mundo.

Sobre la Creación

Antes del Experimento del Demiurgo ya existía (y sigue existiendo) lo Absoluto. Lo que el Demiurgo hizo fue Reordenar una pequeña parte (es decir, no el Todo sino Algo) mediante un experimento alquímico dando forma a lo que llamamos Creación Material o Reordenación de la Materia.

Esto lo hizo combinando 22 substancias llamadas quantum arquetípicos de energía, de las múltiples combinaciones de estas substancias atómicas surge Todo lo Creado (que no es Todo lo que Existe). Este Todo Ilusorio funciona así:(voy a tratar de explicarlo a ver si me sale y no lo complico): Por ejemplo, vos ves un árbol, pero sólo ves una parte de lo que Es, es tener una percepción incompleta del Todo, de ahí que en lugar de percibir Todo, percibís Algo. Ese algo es el 10% de todo, te falta captar el 90% restante, de eso se trata la Ilusión.

No es que este mundo es Falso sino Incompleto, el Gran Engaño pasa por creer que esto es todo lo que hay, cuando en realidad No es Todo lo que hay, esto existe como Real, pero también existe algo más tan Real como esto, y no lo estamos percibiendo ni consciente ni inconscientemente.

El Demiurgo lo que hizo fue plasmar Su Voluntad o Plan (Voz del demiurgo, el Verbo creador) en cada porción de materia Creada, es decir, en cada parte del todo que fue inducida al experimento solar mencionado.
De ahí que los Siddhas Traidores vigilan todo desde el Sol, que es adonde está el Laboratorio. Los cuerpos son materia reciclada, se usa la misma basura una y otra vez, desde que el experimento quedó sellado y los espíritus cautivos, no se ha agregado más vida a la Creación, de ahí que hay tantos clones, son sólo robots, cuerpos con alma (anima-cuerpos animados, robots) pero carentes de Espíritu (Yo), suplantado este por la Personalidad que es Ilusoria y que los viryas también tenemos.

Es importante que nos preguntemos: ¿Queremos realmente liberarnos nosotros? ¿Si se nos aparecieran los Siddhas Leales y nos propusieran Liberarnos, lo cual implicaría desencarnar, desprenderse definitivamente de lo corpóreo y de los 6 cuerpos restantes, aceptarían?. Esta pregunta es muy importante ya que debemos tener claro lo siguiente:

¿Buscamos la Verdad para Saber de ella o para Ser en ella aunque esto implique la pérdida de todo lo conocido?

Esto nos da cierta garantía de Liberación. Un pueblo o planeta está preparado para que la Guerra Esencial baje a la Tierra nuevamente cuando hay en el mundo un numero importante de Viryas despiertos, y, por lo tanto, dispuestos a pelear por su propia Libertad Esencial-Por supuesto en las épocas en que esto sucede hay un mucho caos en el Mundo de la Materia, ya que la Fuerza Carismática de los Viryas Despiertos empieza a desequilibrar el Sistema Creado y a los entes que lo moran, tanto pasùes como viryas despiertos y dormidos.
Recordemos que a este plano los sostenemos entre todos, y si hay un número importante de gente que se niega a sostenerlo, este pierde Potencia, entonces vienen los desequilibrios, las guerras humanas, las crisis globales,

etc. Eso es una señal, y este momento de la Historia es una señal de que la Guerra está por bajar nuevamente, las condiciones para eso se están empezando a dar, propiciando por ende la posibilidad de una mutación colectiva o racial, es decir, una Liberación Masiva.

Por eso los Atlantes morenos intentaban destruir sus obras: porque adoraban a las Potencias de la Materia y obedecían el designio con que los Dioses Traidores encadenaron el Espíritu a la naturaleza animal del hombre. Lo que esto significa es la manera en que sutilmente el Enemigo se mete en los Hiperbóreos o en cualquier Estrategia de Orientación, y con cambios muy sutiles (las famosas "copias") usan la doctrina de los Siddhas Leales en contras de estos y los viryas, simplemente le cambian la orientación por medio de una modificación mínima de los textos, doctrinas, etc, modificación que tiene por objetivo provocar un "Desvió estratégico" que impida al virya situarse en el Self o Puerta 13 (puerta de Venus) situándolo en las otras 12 puertas que son Ilusorias, es decir, mundos paralelos o dimensiones ilusorias que le hacen sentirse al virya muy místico, etc, etc, y en realidad son fantochadas armadas estratégicamente para él, manteniéndolo ahí, deslumbrado con conocimientos e Iniciaciones Ilusorias que lo estancan en una falacia espiritual. Por eso, lo más importante ante todo es mantener la Orientación Estratégica, lo demás, como quien dice "viene por añadidura".

El Alma/Mente es el intermediario entre la Sabiduría que viene del Origen y el yo del Virya perdido/despierto de ahí que el Virya deberá aprender a tener un control sobre su mente, sobre sus sentimientos, sobre su microcosmos, ya que es la mente la manifestación del demiurgo cuya función es la de desvirtuar al virya provocándole un Desvió Estratégico, por lo tanto, es muy importante que el virya empiece a despertar el discernimiento que también es la mente, pero es la utilización de esta de un modo estratégico y manejado por el Yo en lugar de que sea al revés como sucede con los razonadores, cuya mente arrastra al Yo a las situaciones y psicorregiones del Demiurgo.

Cuando el el virya esta perdido y el pasù lo orienta hacia el demiurgo este tiende a adentrarse en la búsqueda de Dios por medio del Arquetipo Uno, es decir, la conceptualización de un Dios inalcanzable, infinitamente superior, Creador, al que se le debe adoración, devoción, respeto, sacrificios y obediencia. Este arquetipo esta plasmado en el inconciente colectivo de ahí que la gente común tiene una perspectiva similar de Dios. Lo mismo pasa con los demás arquetipos como el arquetipo familia, el arquetipo marido, el arquetipo amistad, el arquetipo amante, el arquetipo prostituta, el arquetipo ladrón, el arquetipo maestra jardinera, el arquetipo campesino, etc, es decir, cuando algo es Encasillable y existe un modo en que "debe ser" estamos ante un Arquetipo.

Los neaderthal, eran 100% pasù, o si se quiere clones. Después de la caída de la Atlántida los primeros viryas fueron justamente los Cromagnones, que aparte, estos no eran sólo Viryas sino Iniciados Hiperbóreos.
Durante la Atlàntida los Elementales se resintieron contra la humanidad de ahí el famoso cataclismo entre otras cosas. Mediante las contracciones megalíticas etc, los hombres de cromañón lo que hicieron fue controlar a los elementales para que no se vuelvan nuevamente contra hombres (cosa que esta sucediendo ahora) de manera tal que la Tierra sea un, lugar habitable para los humanos.

Agartha se encuentra en un pliegue topológico, es decir, no es un lugar fisico, sin embargo, se tienen que dar las condiciones telúricas adecuadas para posibilitar el ingreso a dicha ciudad y desde ya las cualidades de pureza sanguínea también.
Agartha es un centro que se encuentra cercado y amurallado, es decir, es un Arquemona Infinito que en lugar de ser individual, es colectivo. A este centro lo sostienen o mantienen los Iniciados Hiperbóreos y los Siddhas Leales quienes, obviamente también tienen que tener su Arquemona Infinito Individual.
Es decir, de un mundo que no responde a las Leyes Universales del Universo de Maya, un Mundo que no es el resultado de un experimento, y ese Mundo incluye al Yo, que tampoco es resultado de un experimento, a diferencia del Alma, y la Personalidad que sí son Creadas. El Origen es el lugar en la materia más aproximado al punto estratégico para volver al Polo Infinito-El Origen está en el Yo.

Los Siddhas Leales mediante los Cantos Carismáticos (que resuenan en la Sangre del Virya) mueven al virya a un lugar espaciotemporal llamado Self desde donde puede iniciar el camino involutivo (remontar el Kaly Yuga por medio de la Purificación Sanguínea) hacia el Origen, periodo en el que en un indeterminado momento y de una manera a-causal puede bajar el Kairos que le permita la Mutación y Liberación en el Mundo Increado.
La Mutación ocurre con cuerpo físico y todo, situación en la que se transporta al Virya con cuerpo y todo a Agartha (Iniciación Hiperbórea, no la de Pitonisa o Pontífice, si no la que convierte al cuerpo en incorruptible

definitivamente) donde se le da la Iniciación Hiperbórea, mientras que en el caso de la Liberación se extrae el Yo del Microcosmos (7 cuerpos o alma) y este regresa a Hiperbórea.
El cuerpo físico puede desencarnar o seguir viviendo como clon, es decir, que quedan el cuerpo y el alma pero no hay un espíritu Ocupando la mencionada Celda Cósmica que queda vacía pues el prisionero ha sido Liberado.

El Origen No es Hiperbórea sino el Origen del encadenamiento, es decir, el punto donde aconteció la Caída, la develación del Misterio de A-Mort. (Misterio de la Inmortalidad y de la Mortalidad).

Al Origen se regresa desde el Self, punto en el Yo que nos permite acceder a la Sabiduría y a la Purificación Sanguínea sin perder nuestra condición de Prisioneros de Guerra o Cautivos, es un punto donde lo Creado y lo Increado se manifiestan simultáneamente de una manera tal que el Yo es capaz de percibirlo (ya que lo Creado y lo Increado se manifiestan simultáneamente todo el tiempo pero no lo percibimos por la contaminación sanguínea, justamente el Self nos permite purificar la Sangre, Orientarnos hacia el Origen, comprender Concientemente (y no conceptualmente) la Sabiduría Hiperbórea y la Estrategia de Liberación).

A los siddhas no les importa si hacemos orgias, nos drogamos o le metemos los cuernos a nuestro marido, ya que esas son situaciones kármicas que sólo influyen en el pasú y en el la Obra de Teatro del Demiurgo de la que participaremos hasta Liberarnos. Lo único que le importa a los Siddhas Leales es el nivel de pureza sanguínea que tengamos, es decir, el nivel de manifestación del Yo Real y la conciencia del mismo más su orientación, lo demás ni les va ni les viene.

Lo finito es un reflejo parcial e incompleto de lo Infinito.

El Yo es una manifestación del Espíritu pero esta manifestación es Incompleta; es una parte del Ser pero no es el Ser en Si Mismo, es la Manifestación pero No la Presencia del mismo, por eso cuesta tanto despertarse, porque en un Mundo Ilusorio donde todo es Incompleto el Ser también se manifiesta de manera Incompleta aunque su Esencia sea la Completitud y el Absolutismo.

Vivir en el Ser no está en el Plan del Demiurgo por eso cuesta tanto despertarse, estamos yendo contra el Programa que tenemos implantado y al no tener Mapa (concepto, etc.) del Ser debemos avanzar por el Territorio (Yo) a ciegas, de ahí que al intentar ser el Yo lo hacemos desde el Vacio, para sostenerse en el Vacio hay que tener Alas

(Identidad + Voluntad = Aptitud para Ser el Ser es decir para Liberarse cueste lo que cueste, sólo la Voluntad de Ser y Existir puede sostener al Virya en el Vacio).

Los Pasùes no Vuelan sino que "caminan sobre seguro"(y como dice el refrán, a Seguro lo llevaron Preso); esa necesidad de seguridad viene de un Ego llamado Miedo que es la base de esta civilización de Pasues, y es ese Miedo el Arma que paraliza al Virya, al Caballero del Valor Absoluto. El miedo se calma viviendo en la paz y subordinación del Rebaño, de ahí que quienes pastorean y quienes se dejan pastorear son pasùes, porque la Jerarquía, la subordinación, La necesidad de ser "amenazado" (impulsado a Evolucionar) sólo rigen para los Cobardes que viven de acuerdo a las pautas de otros, llámense Designios de Dios, Leyes Universales, etc.

La Voluntad de regresar al Origen es la Voluntad del Yo despierto de salir de este mundo, y cuando digo salir de este mundo para retornar al Origen, estoy hablando, entre otras cosas de Desencarnar, abandonar el cuerpo físico para siempre. El Valor contra la Materia es la Valor Absoluto del Virya Despierto, valor que se traduce en una lucha a muerte, en un estado de alerta permanente, y en una determinación irrevocable de pelear y ganar, de dejar de estar condicionados por la materia, y cuando digo esto, incluyo, por ejemplo, la enfermedad, que no nos afecte emocionalmente estar enfermos, por ejemplo de algo terminal, o de algo leve, que no nos afecte vivir una circunstancia de violación sexual, o ver morir a alguien, poder desprendernos de todo lo que deriva de las circunstancias materiales,

La Hostilidad Esencial ya se ha explicado, pero tiene que ver con un asco terrible hacia la naturaleza pasù, hacia la humanidad, el sistema y sus habitantes incluyendo nuestros seres queridos, desgraciadamente, la manifestación de la Hostilidad Esencial puede llevarnos a aislarnos de todo y de todos, viendo con horror los

robots, permanentemente, cuando percibimos al robot, y lo comprendemos, no hay más que asco, rechazo, hostilidad, y muchas, pero muchas ganas de desencarnar, de abandonar ese mundo, incluso de suicidarse, no por problemas de tristezas etc., sino por el asco que da la humanidad, pero debemos quedarnos a combatir, con o sin asco.

1) Ser prisionero de la serpiente viene a ser, ser prisionero de la Evolución del pasù, y de su relación con el Universo de Maya, comprender a la serpiente es abarcar con la conciencia Toda la Creación, el arriba y el abajo, el afuera y el adentro, comprender completamente qué es la Ilusión, cual es la finalidad de esta, en una palabra, es en un sólo momento abarcar el Árbol del Bien y del Mal y el Conocimiento (**Dualidad +Saber = Mente).**

2) Perder el Origen es análogo a padecer la "**Confusión Estratégica**" la contaminación sanguínea. Perder el origen y estar desorientado estratégicamente es lo mismo, quien ha perdido el origen (desorientado) no está situado en el Self, punto en el microcosmos (creado) estratégicamente útil para reflejar el origen de manera parcial, pero capaz de descontaminar la sangre del virya y de hacerlo despertar.

3) El Signo del Origen o Swàstica esta plasmado en la Sangre, no como un dibujito, sino como Potencialidad Pura. El contenido del Signo del Origen es el Yo. Comprender a la Serpiente con el Signo del origen es análogo a comprenderlo con la Sangre y con la Conciencia Despierta del Yo Infinito del Virya Despierto.
El Yo ignora su situación de cautiverio porque entre este y su Yo Infinito se interpone la **Confusión Estratégica.**

La **Confusión Estratégica** es el Poder de la Voluntad del Uno sobre la Voluntad del Yo del virya impidiéndole acceder a la Realidad de Si Mismo y de todo lo demás, dando como consecuencia, actos kàrmicos, arquetípicos, creados, armados y evolutivos, es decir, el virya se mueve únicamente dentro del Plan del Demiurgo y de su Sistema Creado por el Hombre (catalizador de Su Voluntad por medio de la genética y el cerebro creado) y Creado por El mismo y sus Siddhas. Entonces el mundo del hombre es el mundo del pasu, sus sueños son los sueños del Uno que los proyecta en la mente y centros de la máquina humana del pasù dándole la sensación de individualidad y libertad cuando todos sus actos, sueños y sentimientos son dirigidos desde arriba y desde abajo manifestándose cada actitud como una respuesta mecánica a un estimulo que recibe el Robot de Carne cuyo programa reacciona de acuerdo al estimulo recibido.

Los sueños del hombre son los sueños del sistema en que vive (cultura), su única realidad es la realidad del sistema en que vive (realidad social y cultural del espacio-tiempo en que se¡ encuentra encarnado).
El Virya dormido no ve más allá de eso ni se plantea la posibilidad de que exista otra cosa, de que halla algo más allá de las Rejas/Sistema, no se plantea la posibilidad de ser Libre. Es un actor en la Obra de Teatro del Demiurgo que se ha mimetizado tanto con su Rol que lo ha confundido con su Verdadera Identidad y su vida transcurre únicamente sobre el Escenario del Teatro, su vida es un Ilusión.

Todo lo que "sentimos" (centro emocional) y todo lo que "pensamos"(centro mental) son también sentimientos arquetípicos. Los cinco centros se dividen en superior e inferior, la única manera de tener una **Orientación Estratégica** consiste en despertar los centros superiores entendiendo que estos también son Ilusorios (o sus percepciones y reacciones) pero estratégicamente más útiles, es decir, más orientados a la Verdad.

Todo Concepto (teoría, pensamiento, Mapa) hace que tengamos una determinada reacción (emoción/sentimiento) ante una determinada circunstancia, emoción determinada por el Concepto que tenemos hacia tal o cual cosa. Todos los Conceptos son Ilusorios al igual que las Emociones y reacciones que tenemos, pero algunos nos sirven más en lo que a la Estrategia respecta mientras que otros nos sumen en la Ignorancia llevándonos a una Desventaja Estratégica sobre el Enemigo cuya Táctica ha superado a nuestra Voluntad, la Voluntad del Yo es la única Arma que tenemos por lo tanto para ganar tenemos que dominar las Armas del Demiurgo usándolas a nuestro favor, esto es, tener un control sobre la Creación tanto interna como externa(vida exterior), entendiendo que ambas son Ilusorias pero que esta Guerra es Ilusoria y sin embargo nos envuelve El Espíritu ignora su situación de cautiverio porque entre su Yo Infinito y su Yo Finito se interpone la Confusión Estratégica.

La clave genética introduce en la Sangre una imagen del Origen llamada "Signo del Origen" del que deriva el Símbolo del Origen o Swàstica. El Símbolo del Origen es un reflejo del Signo del Origen que está en la Sangre Pura del Virya.

La Runa Swàstica es un reflejo "mutilado" del Signo del Origen. El Signo del Origen está en el Infinito, el símbolo es tan solo un reflejo, una representación del Original. El Infinito es insubstancial, de ahí que el Símbolo del Origen es una Manifestación Substancializada del Signo del Origen que permite acceder a este al Hombre Cautivo que se encuentra substancializado y espacio temporalizado en el Universo Material. El Símbolo del Origen es substancial como toda terminación de tipo psíquica pero el Yo del Virya al reflejarse en el Símbolo del Origen puede ser substancial o insubstancial de acuerdo a su condición de despierto o dormido. Al estar despierto esta Insubstancialización es lo que se denomina Infinitud, de ahí el Yo Infinito del Virya Despierto, el que aun estando cautivo tiene la capacidad de acceder al Infinito, aunque solo sea por momentos, Infinito que le permite extraer Información sobre la Verdad de Si Mismo que luego, al quererla catalizar mentalmente y substancialmente pierda cierto nivel de Originalidad para pasar a ser también una simbología o representación de las Esferas Increadas del Espíritu.

El Yo perdido no sabrà que Es Infinito porque se halla temporalizado en el Sujeto Consciente. El sujeto consciente es aquel que opera desde la Esfera de Luz o esfera de la Razón, es decir, desde el hemisferio izquierdo del cerebro. La clave genética apunta a tener un pasù lo más substancial (confundido) posible, arrastrando al Yo del Virya perdido a una manifestación afín, es decir, plana, materialista y materializante, substancial, humana.

El Infinito está instalado dentro del Microcosmos. Dado que se hallan cautivos Seres de Esencia Infinita, hay un Infinito Potencial en cada uno de los prisioneros, Potencial quiere decir que se halla en Potencia, latente, el Virya Despierto al conocer esto, y accediendo a un Selbst puede manifestar ese Infinito Potencial, en los momentos en que se sincroniza con este Infinito, se denomina "Infinito Acual".

El Signo del Origen es un Ente Increado y su contenido es el Yo, pero la Mente capta al Yo Finito, mutilando ese Potencial Infinito, reduciendo su potencial haciéndolo Limitado, Finito. Si se lograra la disociación del Yo el Alma tomaría cuenta del Espíritu al que tendrá que degradarse y racionalizar, y el Yo tendrá que luchar arduamente contra el Alma por eso la Sabiduría Hiperbórea dice que el Demiurgo es Uno, uno mismo, el Alma Humana por eso la Guerra Cósmica es ante todo Microcosmica. El Virya es un Guerrero en el mundo permanentemente, sea o no consciente de ello.

Psicorregiones

Psicorregion: es aquel elegido por el hombre en virtud de una cualidad telúrica. Una psicorregion puede ser personal o social. Las psicorregiones sociales son lugares que dan una determinada inspiración: por ejemplo lugares para enamorados, lugares que producen tranquilidad, lugares de avistamiento de ovnis, lugares donde suele haber violencia, etc, etc.

Clima psicofìsico: también se le dice microclima. Este hace que en determinados lugares entremos en determinado niveles de conciencia psicológicos, emocionales, espirituales, psíquicos, etc.

Psicoesfera: es algo que rodea a la Tierra llamado Globo Terrestre de Akasha en el que están gravados los 22 arquetipos Manu. La psicoesfera es la 8ª lateral ilegalmente cósmica que rodea, envuelve e involucra a la Tierra, e incluye la Luna. En la psicoesfera esta el Inconsciente Colectivo y los Arquetipos Psicoideos. El Shamballa, morada de los Siddhas Traidores, también esta en la Psicoesfera.

Isla psicoidea: es la contraparte de la psicorregion en el campo de la psicoesfera. La Isla Psicoidea es el Arquetipo de una psicorregion, de ahí que la gente, por ejemplo de un país tiene una onda diferente a la del país quizàs inmediatamente contiguo o limítrofe.

Psicorregion Natural: es un lugar creado por el Demiurgo telúricamente en el que evoluciona un determinado arquetipo (o màs de uno) por ejemplo: la isla psicoidea, el arquetipo familia,¡ etc, pero por sobre todo, el Arquetipo Especie Humana.

Psicorregion Social: es un espacio geográfico elegido por el hombre que modifica su onda para adaptarla a los arquetipos que desea instaurar en dicho lugar, por ejemplo: la creación de ciudades, edificaciones, etc.

Kairos: Tiempo Propio o Apropiado. ¿Apropiado a quien? A diferencia del Principio de Ocupación, el **Kairos** es un Tiempo apropiado al Infinito Increado, un instante en la Verdad Primordial, un instante capaz de hacer que la Ilusión se disuelva. Para tomar el cielo por asalto entran 15 guerreros y una walkiria al shamballa donde matan todo lo que se interponga en su camino.

La Sangre del Virya a medida que despierta se transforma en Furor/Furia, de ahí la "Furia del Siddha Berseker".-
Entre los viryas (no iniciados) hay maestros y guías que en ocasiones ofician de líderes carismáticos, su función es la de despertar a todos los que puedan siendo estos elegidos por los Siddhas leales para despertar a sus kamaradas, a estos se les llama "Sujetos Estratégicos" o "Viryas Estratégicos", que en estas épocas están apareciendo muchos para preparar el terreno para la Batalla Fina.

Wotàn va a aparecer pronto por la alta convocatoria de los viryas que simultáneamente le están llamando desde la Sangre solicitando su ayuda. Durante la Purificación Sanguínea pasamos de un proceso de iluminación (Solar/Almica/Shambàlica) a otro de Luz Increada (Sol Negro) que nos permite iluminar la Verdad.

Por el hecho de estar encadenados al Plan del demiurgo, a su Entelequia y a las Almas somos "Traidores en Potencia" capaces de jugarle por la espalda tanto a nuestros kamaradas como a nosotros mismos ya que una parte de nosotros responde al Plan del Demiurgo. La aislación del Yo nos libera de esa potencial traición y nos sitúa en el camino de la Lealtad Primordial del Guerrero Gnóstico (gnóstico quiere decir Sabio es decir, Guerrero Sabio).

La Razón modifica todos los fenómenos (hechos) con sus conceptos, siendo éstos una porción de algo más grande. La Razón es Maya ya que destaca ciertos aspectos de la Realidad y de cada fenómeno descartando el resto. Un fenómeno es sólo una parte de la Realidad la que incluye todos los fenómenos pasados, presentes y futuros.
Cada fenómeno es una parte Inseparable de una Totalidad que se llama Realidad. Mantener controlado al Yo hace que este se mimetice con la personalidad anímica, perdiendo su Identidad Real y manifestando la Identidad Creada del Rol o Papel que se le ha impuesto "actuar" en la **-Obra de Teatro del Demiurgo-.**

Si aceptamos el principio hermético de equivalencia entre micro y macrocosmos resultará evidente que todas las leyes del macrocosmos se reflejan en leyes análogas en el microcosmos.
Esto es lo que se conoce "como es arriba es abajo", de ahí lo "lógico" de que si acá hay traidores, corruptos, guerras, etc, lo mismo sucede en las demás dimensiones macrocósmicas, y e ahí que si la vida del pasú (microcosmos evolutivos/7cuerpos) es Ilusoria, también lo es todo lo que acontece como organismo viviente y evolutivo en el macrocosmos, por ejemplo, los Logos Planetarios, la evolución y jerarquía de estos es "ilusoria", tan ilusoria como nuestra Jerarquía en la empresa que trabajamos, o nuestra Jerarquía en el Universo que nos ubica en este plano de conciencia y manifestación.

Por eso, no hace falta estudiar astronomía ni metafísica para comprender el Universo, con estudiar el Mundo que nos rodea y traducirlo luego a una Macroescala, abarcamos todo el Universo, y dado que este es Mental(una proyección o sueño de la Mente del Dios Uno) entonces desde la "logica mas simple" ´podemos abarcar la Ilusión de Totalidad Creada. Los viryas se hayan vinculados entre sí carismáticamente por su Origen en común y por su Naturaleza Increada. El lazo carismático que los une se llama Aurea Katena.

Los viryas, tanto despiertos como dormidos están vinculados carismàticamente lo que es un vinculo superior a etèrico, es un vinculo de Sangre. El Virya Despierto es aquel que ha sentido la Minne y remonta el Aurea Katena; el posee una condición que lo coloca más allá de cualquier calificación, no en un lugar superior sino en un lugar que queda afuera de todo patrón de medida, esta condición se denomina "Linaje Hiperbóreo" y remite a un concepto de Raza del espíritu.

La manifestación del Linaje Hiperbóreo es el Yo del virya Despierto.

Inconsciente = No consciente.
En este caso = No consciente del Origen.

Por eso es que la Puerta del origen esta en el Inconsciente, o sea, la Puerta del Origen esta en el Microcosmos, ya que el Origen es el lugar DENTRO de la Creación donde ocurrió la Traición Blanca.

El Origen está en el Microcosmos pero NO somos conscientes del lugar el Microcosmos en el que se haya, esta en un lugar del que no tenemos conciencia.(valga la múltiple redundancia.) Acceder a la Esfera de Sombras nos permite acercarnos, o al menos intentar acercarnos a la Puerta del origen, ya que en el Inconsciente también hay Puertas Ilusorias, las cuales son 12 mientras que una, la Puerta 13 es la Verdadera Puerta del Origen o Puerta de Venus.

En la esfera Ying-Yang que todos conocemos, la mitad blanca corresponde a la esfera de Luz, esfera de la razón o consciente. El punto negro en esta es el Yo del Virya, por eso es negro, el negro simboliza el vacio, la inmanifestacion, la insubstancia, lo increado, ese Yo del Virya, al activarse (por decir de algún modo) garantiza la existencia de la posibilidad de Orientación.

La parte negra de la esfera ying-yang representa el Inconsciente o Esfera de Sombra, el punto blanco es la Puerta del Origen, y la capacidad de ser Conscientes del Misterio de la Caída, de ahí lo Blanco, Creado, dado que la Traición ocurrió en la Creación. Unir el Yo (puntito negro) con el Origen (puntito blanco) es el Tao, la Liberación, lo completo, el Virya que ha podido acceder al Misterio de su Caída en el Origen y Liberarse.

La "actitud graciosa Lucifèrica" convierte al Yo Perdido en un Yo Despierto pudiendo con esta actitud cercar a la materia en lugar de que esta cerque al virya. Ser cercado por la materia significa sumirse en el engaño de tomar como reales las situaciones mundanas, el "hacerse cargo" por ejemplo de una enfermedad, de una discusión, de la miseria, etc, es decir, entrar en un estado de conciencia afín a las circunstancias mundanas, "tomarse la vida en serio", fusionarse con el Rol que cumplimos en la Obra de Teatro del Demiurgo.

Por el contrario, cercar a la Materia significa aislarse o independizarse del Universo y sus acontecimientos aun habitando en este, para esto debemos ante todo ser conscientes y arduos practicantes del "Principio de Ocupación", tanto el Cerco como la Ocupación nos sirven para anular o neutralizar el Poder del demiurgo y sus Ilusiones sobre nosotros, comportándonos nútrales, indiferentes, a todo, pudiendo incluso tener ante nosotros un cadáver descompuesto y lleno de gusanos y no sentir absolutamente nada, ni bueno ni malo, una indiferencia absoluta hacia lo Creado, la que surge como segunda fase, después de que se ha despertado y manifestado la Hostilidad Esencial.

Debemos estar situados en el Self, un punto estratégico dentro del microcosmos que nos permite estar orientados hacia el Origen pudiendo así ser asistidos por los Siddhas Leales y evitando que se nos recontamine la Sangre, aparte de propiciar la purificación de lo que falta.
Cuando estamos bien situados en el cerco Estratégico y logramos mantenernos permanentemente despierto creamos lo que se llama un "Antídoto" contra el Demiurgo el cual nos inmuniza ante su influencia permanente y constante. El Arquemona es Infinito cuando nace desde el origen, en un principio el Cerco es Mental, es un concepto y requiere mucho esfuerzo mantenerlo ya que las personas y circunstancias se ponen en nuestra contra para sacarnos de allí, hasta que logramos sostenerlo permanentemente, casi de manera natural, ahí es un Arquemona Infinito que se sostiene solo, desde la Sangre, desde el Linaje, desde el Origen.

El Arquemona Infinito es el Principio del cerco provocado desde el Origen.

Empiezo por el principio: ante todo el virya tiene que practicar el principio de ocupación comprendiendo que nada de lo creado o Material le pertenece y esto incluye su mente, alma, etc, sino que son psicorregiones que ocupa al Enemigo, es decir, el alma, la mente, la tierra, el cuerpo, los sentimientos, etc, son territorios del Demiurgo que ocupa temporalmente, por eso es que un día estamos tristes, al otro día contentos, luego estudiamos un curso, a

los dos meses dejamos, etc, es decir, son naturalezas temporales y estados "animicos"(animico viene de alma, lo que "anima" al microcosmos con sus 7 cuerpos, que No es el Yo o Espíritu).
Entendiendo esto comprendemos que por ejemplo una enfermedad, una situación, un matrimonio, un ataque de ira, una hijo, la paternidad/maternidad, la profesión, etc, son regiones ocupadas al enemigo que no nos pertenecen, las ocupamos temporalmente. Teniendo en cuenta este concepto, entonces decidimos armar un Cerco, un Cerco nos permite cercar a la materia en lugar de que esta nos cerque a nosotros (cuando nos cerca la materia entramos en la ira, nos angustiamos por una enfermedad, lloramos cuando alguien desencarna, nos suicidamos o x situación nos pasa por encima) entonces empezamos a diferenciar al Yo de las personalidades ocupadas, empezamos a despertar, a discernir en lugar de racionalizar, a no dejarnos llevar, a que nos de igual lo que pase, pudiendo estar junto a un cadáver podrido y no sentir absolutamente Nada.

El Principio del Cerco es Mental ya que este es un concepto que implica la Voluntad del Virya para sostenerse.

Cuando el Virya logra manifestarlo naturalmente, sin necesidad de poner siempre la Voluntad, es decir, sin ningún esfuerzo, estando en un estado de inmutabilidad, como Muerto para la Humanidad, entonces ha logrado levantar un Arquemona Infinito o Muralla de Guerra que viene desde el Origen, la Sangre esta tan Pura que su cuerpo se convierte en Vraja, la Materia Incorruptible e Incorruptora, ya no hay retorno, no hay posibilidad de volver a dormirse ni de recaer en la locura del pasù, ahora es la Guerra, la Estrategia y la Conciencia, el cuerpo se convierte en un "esclavo" del Yo Espiritual en lugar de ser un "esclavo del Demiurgo", la genética queda anulada, recordemos que la Voluntad del Uno, la Plan Evolutivo, etc, esta plasmado en la genética esto se le llama la Aislación del Yo.

El virya debe por lo menos entrar en el "concepto" de Cerco para crear entonces un "Cerco Mental" proyectado con su voluntad de Ser, y utilizando el discernimiento para sostenerlo mientras su Sangre se va purificando, hasta que este Cerco se manifieste de manera Real ya no como un Concepto disernitivo sino como un Verdadero Cerco que viene desde el Origen convirtiéndose ahí si en un Arquèmona Infinito.

Estar dentro del Arquèmona Infinito significa tener la capacidad de vivir en ambos mundos, el Creado y el increado sin confundir uno con el otro. Este Cerco debe contener todo el microcosmos y no una porción de este como en el caso del Cerco mental que solo contiene una porción de la mente y que por lo tanto es susceptible a ser volteado por el Demiurgo en una acción estratégica cuya finalidad sea justamente esa. Ese punto de vulnerabilidad por donde el Demiurgo puede meterse en nuestro Cerco se llama "Fenestra Infernalis" o "Puesta del Infierno" que es el punto que usa el Demiurgo/Demonio para invadirnos.

Daré un ejemplo: una persona que yo conozco, muy hiperbórea, etc, etc, hace poco perdió un ser querido. Como su cerco era mental, es decir, su Hiperboreidad abarcaba solo una porción de la Mente, la muerte de este ser querido le destrozó el corazón si se quiere, cayo en una depresión espantosa, terminó en el psicólogo, etc., porque tenia el "concepto" de inmortalidad e insubstancialidad y cuando una situación como la muerte de un ser querido puso a prueba su sangre, quedo muy mal psicológicamente, ya que la pérdida del "cuerpo físico, substancial, creado" influyó en todas las demás partes de su microcosmos que no estaban cercadas, confundió al Ser con el Vehículo (cuerpo) y tomó el Deceso o Fallecimiento como la muerte del Ser, sin contar con el Ego del Apego obsesivo que tenia hacia esa persona. Ahí es cuando el demiurgo por medio de su acción estratégica penetra el cerco por medio de la Fenestra Infernalis, el demiurgo había tomado el resto de su microcosmos, menos ese pequeño puntito de concepto de cerco, cuando el ser querido murió, el Demiurgos se abalanzó contra ese puntito de cerco, tomándolo también, destruyendo el cerco y durmiendo nuevamente al virya afectado.

Ain

Es la Naturaleza Increada, la Verdadera Naturaleza Espiritual. Para recibir información proveniente del Ain tenemos que tener un Verdadero Cerco Estratégico un Arquèmona Infinito para poder contener dicha información sin que se desvirtué por la influencia del Demiurgo que tenemos dentro nuestro el censor primordial del Virya Cautivo, y así podremos comprenderla con la Sangre Pura, con la Minne, con el Linaje Hiperbóreo en lugar de comprenderla desde la Naturaleza Pasù donde se transforma en un Concepto o Supe concepto, pero no pasa del Mapa/Mente. Al hacer esto verticalizamos y reorientamos el Espíritu y con él al Alma a la que domamos y hacemos que nos ayude a conseguir el fin anhelado en lugar de que sea nuestra Enemiga, entonces empezamos a vivir fuera del karma, en otra octava donde

estamos en sincronía con la Naturaleza Espiritual, y bajo la Ley de la Katancia, a esto se le llama Sincrodestino que esta afuera del Karma. Estar dentro del cerco es vivir en los dos mundos a la vez, simultáneamente, con un pie en el Mundo del Incognoscible y con un pie en el Valdplads o campo bélico.

El cerco debe contener a todo el microcosmos para que la mutación se de en los 7 cuerpos, es decir, que sea completa, que abarque todo el espacio creado que ocupamos ya que si no fuera completa la Liberación estaría impedida por un motivo de contaminación sanguínea.

El Cerco Estratégico es un Arquèmona Real (levantado en el origen/Arquèmona Infinito) o Imaginario (Cerco Mental/concepto de Cerco sostenido con la Voluntad y no con la Sangre) en el que el Yo Despierto ha proyectado el Polo Infinito convirtiéndose en un Cerco Infinito cuya meta es la de aislar a la Sabiduría Hiperbórea (y los mensajes de los Siddhas Leales y de la Sangre que llegan a la conciencia del Virya) de la influencia del Demiurgo(cuya función es distorsionar estos mensajes de manera que el virya se desoriente y pierda el Self). Debe entenderse que el Enemigo no es sólo exterior sino también Interior porque el Enemigo es Uno (uno mismo, la naturaleza humana).

El Enemigo carece de Nacionalidad o es más bien Internacionalidad (es Universal ya que todo en el Universo Creado responde al Uno y su Plan por lo que cada cosa en el Universo responderá a la Estrategia del Demiurgo). El Enemigo desconoce el Principio del Cerco y no respeta fronteras de ninguna especie pues todo el mundo es para el Campus Beli (y así debería ser también para el Virya de manera que mantenga una alerta constante) y es en ese Campo de Guerra universal donde intenta imponer su Voluntad incluyendo naciones, pueblos culturas y almas.

El Principio del Cerco se refiere en verdad a un Cerco Estratégico cuya existencia depende de la Voluntad de quien lo aplique y lo contenga.

Un Área Ocupada (interior y exteriormente a sí mismo) puede también ser cercada, pero tal área geográfica no es más que la aplicación del Principio del Cerco más NO el Cerco Estratégico en Si.

El Cerco Estratégico no escribe jamás un área geográfica sino Carismática (Sanguínea)- La Sabiduría Hiperbórea afirma que el Principio del Cerco determina una forma y un contenido. A la forma se la denomina Mística y el Contenido (el Yo) Carisma. Todo sujeto estratégico es el centro de la Mística y dado que la percepción es carismática el Cerco no es ni espacial ni temporal sino que proviene del Origen. El Enemigo no respeta cercos de ninguna clase y opera secretamente "desde adentro del Cerco" causando eventualmente el debilitamiento de los límites del Cerco y provocando la deformación y desintegración de la forma mística.

Cuando el sujeto cultural piensa un sistema este opera en todos los planos o multidimensiones de coexistencia en los que se manifiesta dicho sujeto, estos sistemas son estructuras mentales que existen en el Universo Mental del Demiurgo. La Naturaleza Pasù no puede ir más allá de las conceptualizaciones y su vida gira en torno a estos conceptos que luego forman un sistema, un modo de vida basado en el concepto señalado.

¿Qué es un sistema para el demiurgo? Un sistema para el demiurgo es Toda la Cultura o Superestructura de hechos culturales.

Para el pasù todos los sistemas tienen lógica (tengamos en cuenta que la vida del pasù es guiada por su esfera de luz o esfera de la razón).

Por ejemplo: "el dinero sirve para comprar comida". De ese "concepto" surge el sistema monetario (ya que el concepto se transmite de hombre a hombre) del que surge una Estructura Cultural sostenida por esa premisa ¿me explico? entonces la Base del Sistema es un Concepto Mental elaborado por un Sujeto Raciona l(Mental, pensante) que se transmite de hombre a hombre formándose así un Sistema Monetario compuesto por un grupo de hombres o civilización que van acomplejando dicho sistema convirtiéndolo en un Estructura Social, Cultural y Sistemática Evolutiva, es decir, susceptible a ser perfeccionada, a padecer algunas modificaciones que permitan un mejor o peor bienestar pero sin perder la base la misma que seria el dinero.

La solarización de cuerpos es la transmutación del plomo el Oro que nos permite ser conscientes de nuestra vida manifestada en otras dimensiones, es decir, nos permite "abarcar Conscientemente Toda la Creación".
Otra de las cosas que se ha dicho en el texto, es que se logra "Crear un Tiempo Propio en el Universo".

El Tiempo Propio no es el Tiempo del Universo.

Tiempo del Universo: KRONOS. (tiempo del Demiurgo, de la Evolución, del Espacio-tiempo material y de la Ilusión).
Tiempo Propio: KAIROS, tiempo apropiado al Infinito Real (más allá de Kether), es el Tiempo de lo Absoluto, el Tiempo de la Verdad.

La Mutación del Virya que se libera ocurre justamente porque el Tiempo Propio al que accede es lo suficientemente grande como para abarcar a su Yo Cautivo, lo Infinito envuelve a lo Finito y lo Muta, lo Libera del cautiverio. Los cuerpos solarizados permiten formar un Arquèmona Infinito capaz de contener al virya.
Recordemos que la Traición Blanca y la octava lateral del Demiurgo se lograron mediante un "experimento solar", es decir, mediante un "experimento alquímico" y como segunda parte un "experimento genético". Así, el retornar a lo Solar, re-alquimizarnos para volver al estado primordial.
A la Puerta 13 sólo podemos acceder si tenemos contacto con el Infinito, aunque sea por momentos, para luego retornar a Kronos o tiempo lineal, donde las experiencias que en el Self vivamos serán luego procesadas, clasificadas y mutiladas por la mente del Yo, pero es el modo más estratégico.
La Puerta 13 como "Espejo" es un "Reflejo" de la Puerta de Venus y desde ese reflejo contactamos con la Gracia Luciferica que nos va despertando y orientando a que develemos el Misterio de A-Mort (develar el secreto de la Inmortalidad, el que Freya pudo expresar mediante la danza de los pájaros) que es el Misterio de la propia caída, del encadenamiento personal. Este espejo orienta al virya a reencontrarse con la Verdad Desnuda de Si Mismo, ya que como espejo "refleja" esa verdad (permanentemente, lo que impide la captación completa es la contaminación sanguínea) que permanentemente resuena en nuestra Sangre Pura.
La Misión del Logos Kundalini consiste en controlar la función general del organismo microcósmico o las funciones particulares de los órganos para evitar que se desvíen de los planes del Demiurgo o Entelequia Personal; planes que están contenidos en la capacidad de la Matriz Esencial Ilusoria (Manù).
Kundalini no perfecciona ni transmuta sino que controla las funciones psíquicas y fisicas de acuerdo al Designio del sujeto en cuestiòn. Kundalini adapta el organismo del sujeto al Plan del demiurgo.
La Naturaleza pasù es aportada por el Arquetipo Manù el cual es perfecto y tiene 9 matrices. Al ser el pasù la 9ª parte de Manu Copia surgen las imperfecciones humanas, físicas, almicas, etc, dado que el sujeto está incompleto, es una porción de una copia lo que debe evolucionar para abarcar toda la copia y fundirse con el Demiurgo en un Suicidio Cosmico o elevarse contra él tomando el Cielo por Asalto es decir, entrando en Su Morada/Kether y Liberándose de El. A esta Kundalini Copia se la conoce como Camino de Elix en el Caduceo de Mercurio, la otra serpiente es la Kundalini Real, que posee el Virya, pero las doctrinas tergiversadas apuntan a que el Virya despierte el camino de Èlix y no el otro, si no se levantan las dos conjuntamente viene el suicidio cósmico, de ahí la importancia del despertar del virya.

En la Tierra, los Siddhas Traidores, a travez de Melkisedek, en el centro de la Tierra, tienen distribuidos 7 chakras principales, uno de ellos es Israel, el chakra Raiz o Mulhadara de la Tierra, la Base de la Sinarquía, el asiento terrestre de la Demiurgo y del Plan del Demiurgo desde donde se envían en forma etérica todos los planes del Demiurgo y el Plan Fundamental a todos los puntos de la Tierra; esa información la recibimos nosotros en nuestro chakra raiz o Mulhadara que es el asiento de Kundalini, el Logos Plasmador de Formas Arquetípicas cuya función es plasmar el Plan del Demiurgo en el resto de nuestros chakras. Somos permanentemente fagocitados por Israel que es lo que se conoce como "el ojo del Huracàn" el centro de la Demiurgia y de la Sinarquía Internacional y Universal. Todo sale de Israel y todo vuelve a Israel porque el chakra mulhadara de la Tierra está activado allì, es el Asiento de la Kundalini Planetaria, del Logos Planetaria o Kumara Sana, que es un organismo viviente, elKumara de este planeta se llama Melkisedec.
Estos regentes planetarios o kumaras han tomado los planetas del Sistema Solar El Grial está estratégicamente ubicado para contrarrestar el efecto de Israel sobre los viryas cautivos, perdidos y despiertos.
El Grial despierta recuerdos indeseables que vienen del pasado, recuerdos de Sangre, de Traición y de Prisión capaces de despertar al virya y generarle un Odio Gnóstico hacia la humanidad.
La Sinarquía apunta a borrar y/o distorsionar el pasado para así confundir aún más a los viryas que empiezan a despertar.

En el pasado está la Memoria de Sangre. La Sinarquía logró crear una fractura entre los hiperbóreos y sus Ancestros Divinos, y a ese puente metafísico, infinito e inmortalizante, lo estamos reconstruyendo nosotros de modos que se disipe la confusión creando así una Esfera de los Recuerdos de Sangre o de la Memoria del Origen.

Entre nosotros y el Infinito se interpone el Universo Material que es Ilusorio y que incluye a los Ancestros Cósmicos (arquetipo familia) que son la copia de nuestros Verdaderos Ancestros Divinos, aquellos con quienes estamos unidos por la Sangre Pura e Inmortal. Somos seres de dos mundos y debemos valorar ambos mundos pero "aislar" o separar uno del otro, no fusionarlos ni superponerlos, esto se hace con el Discernimiento que lleva primero a formar un Cerco Mental y luego un Arquèmona Infinito.
A través de este puente metafísico debemos acercarnos a nuestros ancestros hiperbóreos, a los Siddhas Leales.
El Grial ilumina con su Rayo Verde desde el Infinito a los viryas. La Sinarquía quiso desconectar a los Hiperbóreos de sus raíces pero no del todo porque sino no podría aprovechar su fuerza volitiva; por eso se conforma con mantenerlo en la confusión estratégica, tergiversa todo lo que puede pero no impide del todo el fluir de la Minne para que le potencie el Alma Pasù.

Quien no tiene memoria de sangre (sea porque es un clon o porque esta muy dormido) no puede entender el porque de la importancia de la Liberación ni la Rebelión de los Espíritus. La Sinarquía proyecta hacia el futuro y el progreso a través de poderosas ideas que se conocen como "el Sentido de la Historia".-

La Misión del Logos Kundalini consiste en controlar la función general del organismo microcòsmico o las funciones particulares de los órganos para evitar que se desvíen de los planes del Demiurgo o Entelequia Personal; planes que están contenidos en la capacidad de la Matriz Esencial Ilusoria (Manù).

Kundalini no perfecciona ni transmuta sino que controla las funciones psíquicas y físicas de acuerdo al Designio del sujeto en cuestión. Kundalini adapta el organismo del sujeto al Plan del demiurgo. La Naturaleza pasù es aportada por el Arquetipo Manù el cual es perfecto y tiene 9 matrices. Al ser el pasù la 9ª parte de Manu Copia surgen las imperfecciones humanas, físicas, almicas, etc., dado que el sujeto está incompleto, es una porción de una copia lo que debe evolucionar para abarcar toda la copia y fundirse con el Demiurgo en un Suicidio Cósmico o elevarse contra él tomando el Cielo por Asalto es decir, entrando en **Su Morada/KETHER** y Liberándose de El.

A esta Kundalini Copia se la conoce como Camino de Elix en el Caduceo de Mercurio, la otra serpiente es la Kundalini Real, que posee el Virya, pero las doctrinas tergiversadas apuntan a que el Virya despierte el camino de èlix y no el otro, si no se levantan las dos conjuntamente viene el suicidio cósmico, de ahí la importancia del despertar del virya.

El objetivo de todo Yoga es despertar y elevar a Kundalini chakra por chackra. la Kundalini copia (camino de Elix) es un "Logos plasmador de Formas Arquetípicas" es decir que al elevarse fija en todos los chakras el Plan del demiurgo por eso es que no es recomendable para quien no haya superado la Prueba de Familia ni se debe practicar con quien tenga sentimientos arquetípicos hacia nosotros o nosotros hacia el/ella ya que lo que hacemos es encadenarnos aun más a la materia, todo lo que no hemos logrado Liberar o desencadenar se fija muchísimo más, esto incluye rencores, traumas, egos no eliminados, etc, etc.

La octava lateral del Demiurgo (la Creación) es la "copia" de la novena parte de la Totalidad, de ahí lo incompleto. Esto significa que la Ilusión no abarca el todo sino "una porción de materia" que por el reordenamiento hace de receptor de la Voluntad del Demiurgo.
A esta octava lateral (que debería de llamarse novena lateral si vamos al caso) se la dividió a su vez en nueve Matrices Holográficas de las cuales cada virya y cada clon posee solo una. A medida que se va "evolucionando" dentro del Plan del Demiurgo se empiezan a ir abarcando más partecitas de esas 9 matrices en las que se divide el Plan, así quien logra un Alto Nivel Evolutivo Creado consigue lo que se denomina "Autonomía Ontica" la que le permite tener cierto nivel de "Dharma", y de "libre albedrío", por eso los VIRYAS somos Seres que durante mucho tiempo servimos al Demiurgo y que tenemos un nivel de Autonomía Ontica que nos permite acceder libremente a la Sabiduría Hiperbórea (aunque después se pudra el rancho) de ahí que se dice que los Viryas tenemos "Almas Viejas", es que lo que tenemos es mucha evolución, mucho tiempo de servidumbre, y en un acto de "amor universal" el Demiurgo nos permite manifestar un poco la Minne para que por medio de una

Desorientación Estratégica este Potencial Infinito que tenemos lo usemos en su favor, no está en su Plan que despertemos y nos mutemos sino que Despertemos y nos Aliemos a su Plan como hacen, si, "la mayoría de los viryas", los cuales sirven al Demiurgo.

Quien no ha superado la Prueba de Familia (que es el arquetipo más fagocitante de todos) no está preparado para practicar el Tantra u otras vías de Liberación. Estas vías orientan al virya a encontrar un Centro o Selbst más próximo al Vril (hay Selbst por todos lados, un Selbst es un lugar físico dentro del microcosmos, una psicorregion, las hay más estratégicas y menos estratégicas, hallar el Selbst más próximo al Vril significa tener una ubicación estratégica dentro del Laberinto de las Ilusiones) que es la antesala del portal del Infinito Increado, la antesala de la salida del Laberinto de las Ilusiones. Las consecuencias del despertar de Kundalini-Copia van desde una fusión benigna con el demiurgo hasta una aniquilación del espíritu llamada "Suicidio Cósmico".

Llamado a Vides, Señor de Agartha o el Walhalla

Este ritual es para contactar con Vides, el Señor de Agartha o Walhalla

1) Trace y conjure su círculo mágico.
2) Saludar a los elementos.
3) Haga una relajación.
4) De tres campanadas con una campañita, en caso de no tener, golpee una cacerola y encárguese de conseguir una campanita para la próxima.

Tras dar las tres campanadas invoque:

"Por el poder de Vides y los Señores de Asgard. Por mi propio poder divino, mágico y espiritual.
Yo convoco el poder sabio y activador de las Runas de Wotan
Para abrir la puerta de la Morada de los Dioses la secreta puerta, el portal de Asgard.
Transmútame, prepárame, provoca en mí los cambios para que pueda llegar o envíame la Sabiduría desde tu centro espiritual."

5) Realice el Rito del Martillo
6) Entre en un estado de meditación muy profundo pero no se duerma.
7) De trece campanadas y diga:

"Grandes Dioses, Señores de Asgard os invoco aquí y ahora con su nombre original.
Sabias Walkirias instructoras, guerreras y protectoras.
Lobos Sabios del gran ejército Wilder Heer.
Cuervos espectrales que imparten la Sabiduría.
Y a mi propia triple naturaleza: física, almica y espiritual.
Os invoco más allá de las estrellas
Guiadme a vuestro mundo protegido por este circulo atemporal.
¡Alzad vuestra reluciente espada de Luz!.
¡Custodiadme y dirigidme hacia el portal de Asgard!.
¡Ahuyentad los poderes de la ilusión que ofuscan la verdad!
Llevadme a vuestro centro infinito de visión
Para que mis ojos vean la Verdad Desnuda de mi misma.
Sostenida por Vides, Freya, Kaly y Wothan.
Con el poder de esta Runa en el centro de mi circulo
En un punto de equilibrio extraterrestre en la Tierra
Me abro a la Sabiduría que proviene de las estrellas
Y resisto más allá del Tiempo y el Espacio
Para recibir la visión y la sabiduría de mi Divina Esencia."

Meditar nuevamente.
Volver a hacer Rito del Martillo.
Desarmar el circulo, previo agradecer a los Dioses.

No importa si nada sucediera en ese momento, quizás en sueños, o por esos días algo pueda suceder, o no, pueden repetir el ritual cuantas veces quieran. El poder del Arquèmona es la capacidad de resistir la fuerza del Demiurgo oponiéndonos estratégicamente a su Potencia.
Los Siddhas Traidores utilizan a las personas para controlarnos, nos siguen los pasos: por ejemplo, cuando vamos a un restaurante en el que hay poca gente, al toque de que llegamos se llena de gente, estos nos controlan, son hombres de negro que no saben que lo son y en muchas ocasiones son en su mayoría clones que ofician de cámaras ocultas del Demiurgo que en ocasiones también se encargan de interferir en la comunicación sincrónica (sin-cronos) entre los viryas.

La mitad de nuestro cerebro está clonada, y es por esa mitad que estamos siendo vigilanteados (y somos vigilantes a su vez) permanentemente mientras la otra mitad duerme (viryas perdidos)-Solo aquel que ha logrado levantar un Arquemona es capaz de neutralizar esa "mitad cobani"(policía, buchon del demiurgo) y aislarse de la influencia e interferencias que puedan ocasionar los vigilantes externos. Esos hombres de negro o cámaras ocultas son los que con sus ojos mortales envían lo que captan a Israel, el ·"centro"(Selbst) de la Tierra, el Selbst del Demiurgo, de ahí esa información va a Samballa, y siempre estamos controlados.

El mayor temor de los Siddhas Traidores con respecto a nosotros es que tenemos la capacidad de alterar el Plan si actuamos de manera estratégica. El Principio Plasmador de Formas Arquetípicas del Plan del Demiurgo radica en el Germen Microcósmico.
El primer experimento de ,los Siddhas Traidores es el germen Microcósmico, verdadero semillero del cosmos, antes de que el pasù fuera Creado en un semillero Cósmico del Laboratorio Solar en el que se ejecuta la Demiurgia Alquímica que esta relacionada con el Misterio del Cautiverio.

Para el pasu y para el virya perdido que se encuentra conectado con el Plan esto es lo Real, lo único Real. El Virya crea una dimensión entre los Ilusorio y lo real, un centro llamado Selbst o Self dentro del Laberinto de las ilusiones, desde el cual puede reemprender la búsqueda hacia su propia Unidad Primordial y despegarse de lo material. Con sabiduría podemos darnos cuenta de en qué lugar del laberinto nos encontramos.
El Virya despierto puede convivir con la materia y con la naturaleza pasù sin que esta lo fagocite.

Mientras estamos en la conciencia demiurgica estamos adentro del demiurgo, somos la Manifestación Tridimensional/Malkuth de El, plasmando su entelequia en la dimensión mencionada, en la Tierra y en todo lo que hay en ella, incluyendo el microcosmos del virya cuya Voluntad Infinita es doblegada. La Estrategia Hiperbórea empieza en la Voluntad de romper las estructuras racionales y afectivas porque el Yo del Virya semidespierto empieza a dudar de todo y de todos y a contactar con el Símbolo del Origen plasmado en su Sangre; empieza a buscar orientación, empieza a despertar.

Dado que la Entelequia del Demiurgo la tenemos plasmada en el inconsciente (esfera de sombra) y esta es estructural, racional y material/materialista, el poder de esta nos hace perder el contacto con el Infinito y con el;

Yo que es Irracional **(Meta-Racional=más allá de la Razón)**

y no obedece a ningún tipo de estructura. No existe un Arquetipo que contenga el Infinito, ni un Arquetipo Yo; en cambio la Personalidad (egos) del pasù sí es arquetípica, estructural y racional, y responde a las estructurar y arquetipos espaciotemporales, culturales y evolutivos del pasù en su presente entren del Tiempo Trascendente del Demiurgo que muta permanentemente en octavas superiores o inferiores de acuerdo al modo en que se despliega la estructura en la que se encuentra sumido el pasù en cuestión.
El Virya (despierto o dormido) es un Ente Finito que participa del Infinito. Sólo la Mutación (Liberación en el Mundo Increado) puede hacerlo dejar definitivamente la Finitud para Ser Infinito en el Infinito. Sólo el Yo del Virya Despierto (el que logró la aislación del Yo) puede acceder al infinito, reflejándolo en la sangre Pura pudiendo así vivenciarlo y manifestarlo en momentos indeterminados de su vida en Kronos, en los cuales consigue acceder a un Kairos que los desincroniza del Tiempo del demiurgo(Kronos) ubicándolo en un Tiempo Propio (o apropiado al

Infinito) formando un Arquèmona.
Luego retorna a su vida pasù y se re-envuelve en una vida arquetípica y egòica, pero la diferencia que tiene con el esto de los hombres, por el hecho de estar aislado dentro de un cerco estratégico, es que está Orientado. A esto se le llama "ventaja estratégica", la misma le permite moverse en el mundo sin tornarse mundano, sin contaminarse con la "basura Golem", una especie de disociación Yoica permanente.

Cuando ocurrió la Traición Blanca el Universo del Uno ya estaba Creado y funcionando. Ante la imposibilidad de modificar los arquetipos universales, es decir, las Leyes de la Creación, la Arquitectura Celeste que rige y sostiene este plano de existencia, es decir, el reordenamiento, los Siddhas Traidores decidieron modificar el Designio del pasù, alterando su destino, su desarrollo hacia la consumación final, lo hicieron cambiando el símbolo de la espiral(que es el símbolo de la realización ontica del pasù) por el Símbolo del origen que es infinito por lo que su potencial es mucho mayor, y mucho más útil, haciendo que desde la Traición Blanca se despliegue otra octava lateral que contenga esta nueva entelequia.

El Manù que se acostó con el pasù, durante la cópula metafísica que tuvo con este, plasmó en la Raza Humana el nuevo designio por medio del símbolo del origen. Este Siddha Traidor engaño a un leal robándole el símbolo del origen y guardándolo en su Corazón; y en su Maithuna con los clones lo plasmo abriendo así la Puerta del Origen por la que entraron los espíritus cautivos.

Ahora, si relacionamos esto con el Libro de Enoch, y su versión en la que habla de que "200 ángeles malos" se costaron con las hijas (femenino) de los hombres, es decir, con "clonas" mutándolas, vemos una confirmación de porqué la herencia del origen se transmite por vía materna, lo mismo con la herencia Golem. La mujer se ha convertido en un vehículo capaz de manifestar en la tercera dimensión por medio de un crío, el Símbolo del Origen Potencializando la fuerza del Valdplads, que en el caso de los viryas dormidos servirá para sustentar y recontra plasmar la entelequia dela sinarquía, convierte de algún modo al Mundo de Kronos, o Mundo de los Entes Finitos en un Mundo que tiene un Potencial Infinito, orientado y manipulado siempre por los sinarcas del Valdplads y del macrocosmos. Fue así que una determinada cantidad de espíritus entraron a la Creación, y luego se cerró la Puerta (lo que en Belicena Villca llaman "castrar a Urano" en donde cuenta el mito griego)-Por eso la Sabiduría Hiperbórea afirma que la cantidad de espíritus cautivos no ha crecido ni disminuido, y que la superpoblación de humanos se debe a que la mayoría son clones.

Cuando el pasù está orientado hacia el Demiurgo arrastra al Yo del virya perdido a adentrarse en la búsqueda de Dios, el Dios del Hombre, el Dios Creado por el Hombre, el Concepto del Uno y todos los miniconceptos que giran en torno a Èl. En el centro del Arquetipo Dios (y de todos los arquetipos: familia, matrimonio, empleado, nación, equipo de futbol, etc.) el núcleo es desde donde surge la fagocitacion psíquica, el poder atrapante y envolvente de los Arquetipos que nos permiten manifestarlos y vivenciarlos como Reales y fusionarnos con ellos, involucrarnos en cuerpo alma y espíritu y comunicarlos al resto de los hombres dormidos.

En dicho centro o núcleo esta **"El Ojo de Abraxas"(Nombre atlante del Demiurgo)** cuyo signo es un triángulo con un ojo adentro(el ojo que todo lo ve, el opuesto o enemigo de Horus, el Virya despierto transmutado en Siddha que es capaz de ver la Ilusión convertido en Horus/Wotàn, el renacido): hacia afuera del centro se extiende el camino energético del pasù, el desarrollo y evolución del Alma dentro del Plan, el Verbo en Acción, la ejecución del Plan. En el caduceo de mercurio esto sería el Camino de Elix, el camino del Sì Mismo, opuesto al camino espiritual (Làbrelix) o Camino del Mì Mismo. En el centro espiritual está el Sephirote Yod, el Tiempo Trascendente del Demiurgo donde nacen los Arquetipos. Yod es el Portal de Salida y de Entrada al Infinito, pero no de la Creación, es decir, la puerta de entrada y de salida a Kether, donde se encuentra el Demiurgo, en la Ilusión del Infinito, en el Nirvana.
La Salda de la Creación se hace yendo más allá de Kether, la Corona del Demiurgo, su chakra Coronario, el lugar donde El está situado como Siddha y adonde hay que mandarse por asalto, pelear y ganar. Los Siddhas Traidores tienen controlado el Camino a Yod, de ahí que se sitúan en una esfera más baja (Tipheret), cortando paso. Antes de enfrentarse al demiurgo hay que enfrentarse a los Siddhas Traidores.

La Espiral es el Símbolo Sagrado del Pasù. Este es un signo de resignación. Resignar algo es anular, el Símbolo de la Espiral o Signo del Caracol resigna el Yo del Virya y le produce un desvío estratégico orientándolo hacia el Uno y el cumplimiento de Su Plan. La misión del virya es la de dejar de identificarse con el karma del Alma. Bagabad Gita, en dicho libro se explica como de identificarse del Karma del Alma y del Karma por completo

viviendo permanentemente regidos bajo la Ley de la Katancia **(Self + Cerco)** Esto se hace así: Krisna decía a Arjuna "no debes apegarte a los resultados del trabajo fruitivo".

¿Y qué significa esto?

Significa no esperar nada no apegarse a la "Finalidad" (consecuencia esperada) de nuestras acciones.

Por ejemplo: "Voy a trabajar para comprarme un auto". La persona vive a futuro, en lugar de centrarse en el presente exacto (Puerta de la Eternidad) vive centrada en el Futuro (despliegue del Tiempo de Kronos o Tiempo Trascendente del Demiurgo), vive para el futuro, y cuando el futuro se convierte en presente, entonces surge otro proyecto a futuro, esto lo desliga de la Eternidad, (antesala del Infinito) y lo sitúa no sólo en la línea horizontal(Kronos) sino en el karma en general (causa y efecto, hacer algo/causa para que suceda tal cosa/efecto). El sujeto anímico, el virya dormido cuenta con dos cosas:

1ª: Una Memoria Universal que es la Memoria del Mì Mismo, y que es el Akasha que contiene todas las Vidas pasadas, presentes y futuras, todos los karmas, destinos, designios, entelequias y estructuras a las que debe pertenecer.

2ª:Self: Un lugar estratégico dentro de su Microcosmos que le permitirá purificar su Sangre y recordad la Realidad de Si Mismo, aquella que está más allá de la Memoria Universal, aquella que proviene del Ain, del Maha-Akasha, de màs allà de las estrellas.

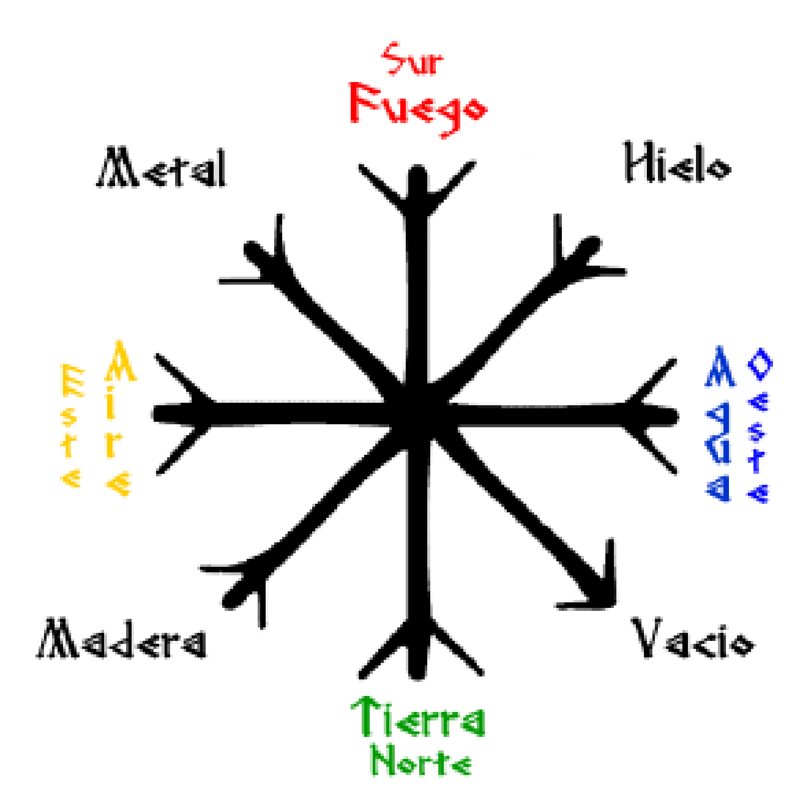
Sujeto Racional: Memoria Racional. (Cerebro).

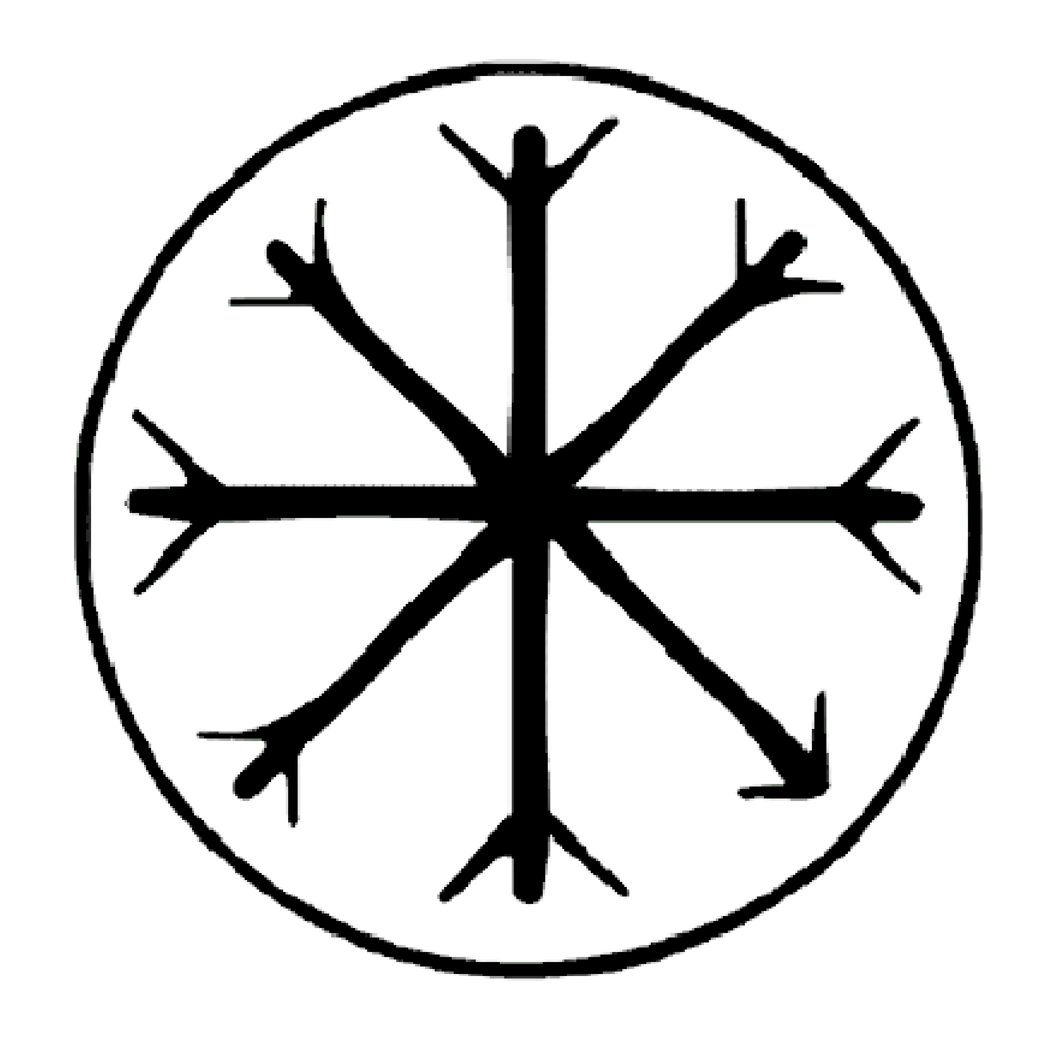
Sujeto Cultural: Memoria Conceptual. (Leyes eminentes, premisas culturales, conceptualizaciones de la realidad de acuerdo al espacio-tiempo o cultura en que nace y se desarrolla como pasù)-

Sujeto Consciente: Memoria Consiente.(Memoria del Si Mismo, la capacidad de fundamentar su encarnación actual, la historia personal de la Vida Presente que da la Sensación de Existencia Significativa y Lògica para el Sujeto en cuestión)- El sujeto racional, cultural y consiente se desarrollan de acuerdo al Plan del Mundo en la evolución del Sistema Solar Ors. Esto se llama "Plan Particular" del individuo, es el Propósito del Alma, el Designio. La percepción que el sujeto anímico efectúa sobre la capacidad de su estructura psíquica se denomina "memoria". La capacidad de la estructura neurofisiológica se denomina "memoria cerebral."

Los Siddhas Traidores hicieron el Plan en dos etapas: una sobre los genético o pasù y la otra sobre el encadenamiento de los espíritus, es decir, una parte del Plan consistía en ejecutar una Estrategia de Encadenamiento, un Plan que hiciera entrar a los Espíritus en la Creación para luego cerrarles la puerta de Salida, y la otra era lograr la perdición del Espíritu confundiendo su identidad Real con la Personalidad Creada o Alma del Pasù cuya potencia se manifiesta a través de la Herencia Genética que es donde está plasmado el Plan Evolutivo cósmico y microcosmico, en este Plan, modificado cuando entraron los viryas, está también el "oficiar de guardia cárcel" del pasù, de ahi que el Demiurgo es Uno, uno mismo, el robot de carne y su programa más el mundo exterior, compuesto por entes y circunstancias.
En la genética del Pasù esta plasmada la Voluntad del Uno, es decir, el Poder del verbo Creador, de ahí que cada pasù, cada uno de nosotros somos "el Verbo echo Carne". El mundo esta lleno de Clones, los viryas que estamos cautivos somos una cantidad exacta que no ha aumentado desde que entramos a la Creación, de ahí que más o menos 1de cada 10 personas es un Viryas, es decir, un Ser dotado de cuerpo Alma y Espíritu, el resto son robots de carne, microcosmos, creados específicamente, como bien dijiste, como "armas de guerra" cuya función es custodiarnos a nosotros, de ahí la superpoblación mundial, etc. Los clones son entes evolutivos creados para nacer, vivir y morir únicamente dentro de la Creación, de hecho no son Seres ni nunca lo serán, lo que da la sensación de que se trata de Seres es la manifestación Anímica (almica) que tiene una Personalidad Creada. Sus vidas siguen un Designio y no tienen libre albedrio. Tienen 7 cuerpos, tienen 5 centros en su maquina humana, tienen las mismas necesidades de los demás, comer, ir al baño, desarrollarse en la cultura, desencarnar, cambiar de planos, etc, pero no tienen un YO Real, y no se trata de Viryas Dormidos sino de Clones.

En realidad no hay que ser tan elevado sino poder formar un Kairos o Tiempo Propio o Apropiado (al Infinito) donde de manera a-causal (afuera de la Ley de Causa y Efecto, fuera de la influencia del demiurgo, de ahí que ocurre de sorpresa, para que este no se entere) en una coincidencia (Katancia) con los Siddhas estos pueden sacarlo y transportarlo a Agartha donde recibe tal Iniciación la que le permite quedarse de manera incorruptible definitivamente, es decir, en su Arquèmona Infinito no hay una "Fenestra Infernalis" o "puerta al Infierno" (puesta a la Ilusión, como un agujerito por donde se cuela el demiurgo).El único motivo por el que el Iniciado Hiperbóreo se queda en lugar de volver a Hiperbórea es para contribuir en el rescate de otros viryas en la Mutación Racial o Colectiva que cada tanto se da, por ejemplo: con los Mayas, o durante la segunda guerra mundial, que mientras estaba todo el despelote muchísima gente se mutó.





Magia Rúnica dentro de la Magia del Hielo -Uthark-

Magia del Hielo

-Uthark-



Runas y proceso de Individuación

La palabra **Runa** en antiguo germano es secreto, misterio. Para comenzar a penetrar en el enigmático mundo rúnico, primeramente podías preguntarte, si eres capaz de sostener desde tu interioridad ese misterio o secreto que en sí-mismo, implica el significado de las runas.
Entre tantas historias y leyendas sobre el tema, es interesante comenzar por aquella que nos "cuenta" que las Runas fueron el lenguaje sagrado de los primeros iniciados de la primera raza humana, cuyo alfabeto constaba de determinados caracteres o letras que están, aún hoy, impregnadas de poderosas energías. Cada letra es una Runa y cada Runa un símbolo hierático de divinas enseñanzas secretas.

Las Runas son más antiguas que el Tarot o el I Ching. Sus símbolos fueron esculpidos en piedras en épocas más allá del diluvio universal. Se puede considerar que las Runas pertenecen a la época de la piedra pulida y su lanzamiento como oráculo se realizaba con pequeñas piedras a las que se le había grabado el símbolo rúnico. A lo largo de los siglos, se conocieron en el norte de Europa, diferentes alfabetos rúnicos, el más común es el germánico o Viejo Futhark. Se lo conoce desde el año 200 AC y se utilizó corrientemente hasta fines del siglo VIII. Esta compuesto por veinticuatro símbolos. Al final de la edad media las runas llegaron a Islandia donde se agregó una nuevo símbolo al alfabeto, se lo llamó la Runa blanca, la Runa de Odín (También llamada Wyrd), la Runa del Örlog. Por su gran importancia los estudiosos del tema la consideraron como la número veinticinco dentro del alfabeto rúnico.

Adhiero a la disposición rúnica que estudió Kenneth Meadows, en su libro El poder de las Runas. El autor sostiene que según una tradición oral vigente en la Suecia actual, el orden original empezaba por **Uruz**, la runa **Uruz**, y finalizaba por **Fehu**, .Podemos decir que, «comienzo» y «fin» son palabras inapropiadas, por cuanto las runas siempre se disponían en círculo y no linealmente. La «última» estaba situada junto a la «primera». Cada runa poseía un valor secuencial. **Fehu** podría compararse con el As de la baraja de naipes, al que se suele otorgar el máximo valor numérico según la naturaleza del juego. La ordenación **Uthark** puede compararse con un juego de naipes en que el As es bajo, de modo que **Uruz** equivale a 1 y **Fehu** a 24. En el orden natural, **Uruz** es la potencia primordial de la que se deriva todo lo demás, y **Fehu** es la runa de la realización.

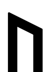
El orden **Uthark** es el sistema natural y original, y el que revela el proceso real de la creación del universo y todas las cualidades inherentes a él, por cuanto pone el énfasis en las actividades del espíritu.

Las runas revelan el proceso real de la creación y las cualidades inherentes a la naturaleza y a nosotros mismos

Es por esto, que los chamanes rúnicos o Seidhrman utilizaban siempre la ordenación, **Uthark**, siempre con amor y respeto, lo cual explica a su vez por qué el móvil del chamán rúnico consistía en amor y armonía. El chamán rúnico cooperaba con los poderes de las runas; la intención global era aportar armonía, equilibrio y orden a una

situación y no causar daño intencionado, independientemente de si se consultaba las runas para sí mismo o en representación de otra persona. El objetivo central de lo que podríamos llamar «crecimiento personal» se entendía como la cultivación del espíritu la esencia más interior y el bienestar del individuo en su totalidad.

He aquí la introducción a la ordenación Uthark y a su descripción de la visión del mundo en la antigua civilización Nórdica



En el «comienzo» está la runa **Uruz**, porque al principio de todas las cosas había un gran vacío original que los pueblos nórdicos denominaban Ginnungagap y que era el «espacio» entre dos polos o extremos: fuego y hielo, Yang y Yin. Uruz representa el vacío, la primitiva esencia creadora. Su carácter tiene la forma de unos cuernos de vaca apuntando hacia abajo mientras pasta, esta runa es también un símbolo de la vaca sagrada de la mitología, Audhumbla -que significa «alimentadora»-, la poderosa y primitiva fuerza originada por la primera fusión del fuego y el hielo cósmicos, Yang y Yin. Según la mitología, fue en las «entrañas» de Ginnungagap donde se gestó un gigante andrógino llamado Ymir. En los diversos mitos, Ymir se alimenta con leche de Audhumbla. Esta acción representa el proceso alquímico de evaporación, condensación y purificación, que es la obra del poder de Uruz.



La runa **Thurizas**, es la fuerza primitiva que formó y modeló a Ymir. El nombre Thurizas significa en realidad «gigante» o «fuerte». Según la mitología, Ymir es el padre y la madre de los «dioses», las inteligencias que controlan y dirigen las fuerzas cósmicas y naturales que emanan en un proceso orgánico de evolución gradual.



La runa **Anzus**, es el poder de creación. En los mitos nórdicos, los tres dioses Odín, Vili y Ve derrotan a Ymir, y a partir de su cuerpo crean el universo físico tal como lo conocemos. La palabra Anzus significa «Dios» y, en lengua anglosajona, designaba también a la «boca». Así pues, esta runa es la fuerza exhalada en el «mundo» o el sonido que dio origen a la Creación física. Es el poder de hacer manifiesto lo inmanifiesto.



La runa **Raido**, es la fuerza de movimiento y orden que gestó las cuatro direcciones y los cuatro elementos, lo cual explica que sea la cuarta runa. En las leyendas era considerada como la runa de Thor, el dios del trueno y el relámpago, porque Thor representa la inteligencia cósmica que impide que el orden cósmico regrese al caos. De suerte que es el protector del orden y el «hacedor» de leyes. La runa Raido es la fuerza iluminadora que reside en el relámpago y aporta ese «destello» repentino de iluminación. Es también la fuerza de dirección y movimiento que completó la primera fase de la Creación.



Del relámpago resulta el fuego, y la runa **Kenaz**, representa el fuego espiritual y creador que es claro e intenso como la llama de una antorcha, con la que se la asocia a veces. Esta runa es la iluminación del espíritu que alumbra el camino. Es la fuerza de una luz que procede de un fuego «interior» y hace posible la realización.



La sexta es la runa **Gebo**, que marca las seis direcciones y el centro del universo. Es la fuerza de armonía y equilibrio. Su forma es la representación de un intercambio igual de energías que se mantienen en perfecto equilibrio. Supone el don divino de la vida, la entrega y recepción de la fuerza vital.



La runa **Wunjo**, es la fuerza presente en el gozo que resulta de un intercambio de energías. Es el gozo de satisfacción y realización que sigue al orgasmo, lo cual explica por qué ésta es la séptima runa, ya que el siete es signo de perfección.



La runa **Hagalaz**, representa el arco iris, el «puente» entre los mundos. Ahora nos aproximamos más a nuestro mundo material, por cuanto esta runa es la culminación de la primera octava y hay una trascendencia a la siguiente. Es la runa del cristal primordial, que produce todos los colores del espectro y lleva el mensaje de materialización, como el ADN contenido en una sola célula. El carácter puede dibujarse también como el símbolo del copo de nieve, que indica las ocho direcciones: adelante, atrás, izquierda, derecha, arriba, abajo, al centro y adentro. Así pues, es exactamente la octava runa.



La runa, **Nauthiz**, incorpora la inteligencia que urde el tejido del universo y hace girar el hilo de la vida de cada uno. Tales influencias se representaban en la mitología como tres diosas llamadas Nornas: Urd (aquello que es), Verhandi (aquello que llega a ser) y Skuld (aquello que debería ser). Se ha identificado comúnmente a las Nornas como pasado, presente y futuro. Pero cabe admitir que el tiempo, en el sentido de la división en pasado, presente y futuro, es históricamente un concepto de la cultura occidental bajo influencias griegas y romanas. Antiguamente, los chamanes poseían un concepto muy distinto del tiempo; lo consideraban una unidad entrelazada, un ahora en constante cambio desde lo que ha sido hasta lo que empieza a ser. Esta filosofía cree que todo cuanto ha ocurrido sigue siendo activo e influye por tanto sobre el presente en el que se está formando el futuro. El carácter de la runa Nauthiz se parece a dos bastones que se frotan para encender un fuego, e indica la fuerza de fricción y la necesidad de resistencia, que es inherente a esta runa.

La décima runa, **Isa** es la fuerza que reduce la energía vibratoria a un estado más denso y provoca la «solidez» de la inercia. Posee las cualidades de claridad y solidez, lo que explica por qué se la compara con el hielo.

Estas primeras diez runas indican la Creación primordial y las fuerzas que conformaron la estructura espiritual interna del universo

Las diez Runas siguientes tienen que ver con lo manifiesto



Es mediante la runa **Gera**, como accedemos al mundo de la realidad «ordinaria». La palabra jara significa «año», por cuanto esta runa es la fuerza cíclica y el poder de engendrar y mantener con vida. Su carácter representa las estaciones como dos mitades de año, verano e invierno, que interactúan continuamente entre sí. La cosecha de verano es alimento para el invierno, y las semillas que se ocultan en la Tierra al comienzo del invierno brotan con la proximidad del verano. Así pues, la runa y es el poder de producir resultados tangibles. Las tres runas que siguen están relacionadas con los reinos mineral, vegetal y animal.



La runa, **Perthro**, es la fuerza transformadora presente en los minerales terrestres, como el hierro, que puede ser transformado y absorbido en miles de cosas sin dejar de ser hierro. Es la fuerza de retención que mantiene la solidez y estabilidad de las cosas



La runa **Eiwaz**, es la fuerza de crecimiento que sostiene las plantas silvestres. Es la fuerza inherente al líquido espinal que da consistencia a la columna vertebral. Posee la capacidad de una resistencia paciente y prolongada.



La runa **Algiz**, es la fuerza instintiva de protección que predomina en los animales salvajes. Es lo que confiere la determinación para sobrevivir



Luego viene la runa, **Sowilo**, que significa «fuerza solar». Es el poder de la fuerza vital espiral y la fuerza lumínica vibratoria, el poder estimulante que hay detrás de la «luz» de la conciencia en el proceso de individuación. Entramos ahora en el ámbito de los seres humanos.



La runa, **Tywaz**, es fuerza masculina que se expresa en forma de valor, resolución, energía y poder. Su carácter representa una espada, símbolo de determinación y de la voluntad de triunfar.



La runa **Berkano**, es fuerza femenina, que es nutritiva y protectora. Se trata de la fuerza maternal de la Tierra, que es el poder de cuidar y apoyar sin condiciones. Su carácter tiene la forma de los senos femeninos, símbolo de amor, belleza y nutrición.



La runa, **Ehwaz**, puede considerarse como la comunicación o reunión de lo masculino y lo femenino. Es la fuerza inherente al éxtasis. Es también la energía que se experimenta en un «viaje» chamánico, un estado alterado de la conciencia que permite explorar otras esferas de la realidad. Es por ello que a veces se asocia esta runa con el caballo, ya que en la mitología nórdica era el corcel de Odín, Sleipner, el que le trasladaba a otros ámbitos. La fuerza de cohesión es inherente a esta runa.



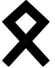
Con la runa, **Mannaz**, (humano, humanidad) la fuerza de cohesión se hace más intensa. Es la cualidad adhesiva del compartir en cooperación que aporta integración y armonía. Esta misma fuerza es la que une la actividad del hemisferio derecho e izquierdo del cerebro para que se apoyen mutuamente de suerte que la capacidad intelectual de la razón y la perspicacia de la intuición puedan evolucionar juntas al unísono y en armonía.



La runa **Laguz**, es la fuerza de fluidez. Es la fuerza líquida que mueve las mareas y toda clase de flujos enérgicos. Se trata de la fluidez inherente al agua, que es clara y dadora de vida. La runa Laguz marca el final de otro ciclo en la secuencia rúnica. -



La runa **Inwaz**, se considera un símbolo de fertilidad pero es un impulso que ha pasado de la existencia física a la cósmica. Es una fuerza conceptiva: el poder de concebir algo «nuevo» a partir de lo que ha sido antes.



La runa **Othalaz**, es la fuerza que nos ha hecho lo que somos como individuos. Es una fuerza que se transmite por ascendencia y que hemos traído con nosotros desde vidas anteriores. Se asocia en ocasiones con la herencia y con la seguridad que reside en el hogar y en la tradición.



El carácter de la runa **Dagaz**, se parece a una mariposa y simboliza el poder de llegar más lejos de lo que somos ahora, como una mariposa que sale de su capullo y se transforma para poder experimentar una existencia

superior. Esta runa contiene la fuerza transformadora de la iluminación que da origen aun nuevo albor de realización espiritual.



Con la runa **Fehu**, alcanzamos la culminación de la creación. Es el poder de realizar aquello que hemos venido ha cumplir en esta vida. Es una conclusión, pero cuando llegamos a este punto comprobamos que no se trata de un final sino de un nuevo comienzo, porque la runa Fehu, esta muy próxima a la runa Uruz, y las dos tienen la vaca como símbolo.



La runa **Wyrd** (se pronuncia Beird) o blanca es como un calidoscopio. Blanca como suma de todos los colores, están en ella las energías de todas las runas. A veces se le coloca un punto negro en el medio, como centro del universo, centro del mandala. El encuentro con el centro Odín, es el encuentro con nuestro propio Dios, el que vive en nuestro Ser. Es interesante tener en cuenta la definición matemática de punto como el encuentro de dos segmentos de recta, que forman una cruz la runa blanca nos indica el camino, es nuestra guía hacia ese centro. La cruz representa el árbol donde se colgó Odín y el punto, el centro, es su corazón.

La leyenda, la historia, la física cuántica, las Runa y el proceso de individuación

Cuenta la historia y la leyenda, que el Dios Odín divinidad máxima escandinava, cuyo principal don era el de otorgar conocimientos esotéricos; en una de sus obligaciones y ofrendas a sus guías interiores, se atravesó el cuerpo con su lanza y se colgó de un pie y boca abajo de un gran árbol, el fresno sagrado Árbol de la Vida, en la cultura germana.
En él permaneció nueve días con sus noches sin comer ni beber, en un estado alterado de conciencia y donde una a una provendrían las visiones que le brindaron sabiduría. Fue así como el Dios Odín recibió estos símbolos sagrados llamados Runas. Impregnando por la energía que emanaba de los símbolos, descendió del árbol, grabó las Runas en la hoja de su lanza y fue restituyendo en cada una de ellas el poder de su fuerza y sabiduría, como una ofrenda que dejó a los hombres, para que cada uno de nosotros, más allá de los tiempos, podamos a través de ellas, encontrar un oráculo orientador de nuestra vida.
El saber rúnico es parte importante de la tradición más antigua de magia, filosofía y sabiduría iniciática del mundo germano. Los antiguos godos, ingleses y, escandinavos eran conocedores del poder de las runas y estaban unidos a través de los maestros rúnicos que trasmitían sus enseñanzas a reducidas minorías. Sus conocimientos jamás se escribían, su transmisión era de boca a boca y se memorizaba.
Se grabaron en las armas, casas, piedras, naves, urnas funerarias, cada cual tenia su propia combinación de runas, como amuletos protectores. Estos símbolos están presentes hoy en la arquitectura el estilo Tudor, que se asemeja al entramado rúnico germánico.
De acuerdo a la moderna Física Cuántica, la base de la materia en el nivel subatómico, más allá de los átomos y moléculas, donde la materia es intangible, es el **Quantum (la forma primaria del Vril o del Sheng)**. Esta unidad de materia y energía es una señal invisible de fluctuación, de donde proceden el impulso de energía y partículas de materia. El Quantum o Vril es el nivel más sutil y el mayor potencial de energía que existe. Es aquí donde las Runas tuvieron su origen.
No son solo el producto de historias o leyendas o el producto de la mente humana; si, podemos decir que el hombre las puede manipula con su mente. Tampoco son meros símbolos que representan algo. Cada carácter rúnico es un canal que transporta la energía potencial de esa esencia.
Es la vasija que constituye la base activa donde la naturaleza pone en marcha los movimientos de la energía. Las runas pueden mostrar los posibles movimientos y transformaciones y los cambios a producirse en cada uno de nosotros. En otras palabras las runas, ellas mismas son fuerzas, energías, que nosotros podemos poner en actividad.
La aspiración, el principal propósito de la vida humana es manifestarse a través de su propia esencia. El acto natural de reproducirnos nos enseña esto. La descendencia es el fruto de la semilla más la esencia. El escrito que tienes en tus manos es una manifestación de mi propia mente y mi esencia espiritual, expresada esta esencia en palabras que son las que te permiten comprender mi universo mental.

De la misma manera las runas son parte del lenguaje cósmico, revelan el conocimiento del universo físico y de nuestro interior por la ley natural de gobernar las funciones de nuestro universo. Las runas están impregnadas de los más grandes y los más pequeños secretos de la naturaleza y ellas son la clave de esos secretos, ya que ellas mismas son esos secretos. Uno de los aspectos más importantes de este oráculo rúnico de magia, filosofía y sabiduría es su apertura y carencia de dogmatismo. Tirar las runas, como vulgarmente se dice, interiorizarte sobre las mismas implica un ritual. Ese rito te permitirá prepararte para recibir e interpretar el significado de las mismas. Cuando nos acercamos a las runas con una actitud de honor y respeto, te brindarán, al tocarlas, los poderes que te permitirán descubrir y elegir las acciones creadas por el patrón de energía de la runa, que pueden determinar tu propia realidad y ayudarte a modelar tu futuro destino.

No lo olvides:

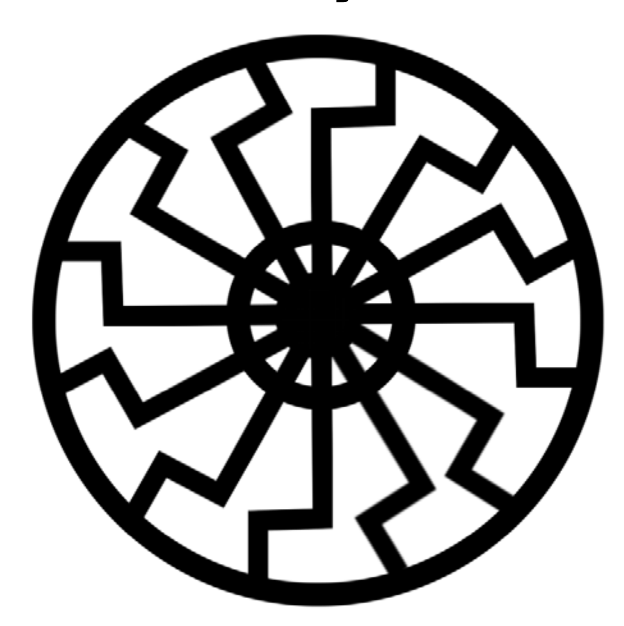
“**Las runas son un canal, un medio para que tu mismo descubras quien eres, para que has venido ha este mundo, cual es tu misión en él”.**

El alfabeto rúnico es un mapa, como tu carta natal. Cuando se consulta un oráculo, no se está leyendo el futuro, el oráculo te guía por las variables, saca tus propias conclusiones. No es determinante, tu serás el que elija el camino a seguir escuchando tu oído interior. Hay una runa que te acompaña desde tu nacimiento, el día que naciste esta iluminado por uno de estos símbolos. Cuando vayas comprendiendo lo que son las runas, comprenderás a tu entorno y a ti mismo. La comprensión de las runas permite comprender la tierra y el universo. El adentro y el afuera, lo espiritual y lo material, lo manifiesto y lo no manifiesto. Esta es la verdad del poder de las runas, las runas son un regalo para la humanidad, una bendición para el género humano Este es el espíritu de su revelación.

Dicen los antiguos Magos del Hielo:

"El alfabeto rúnico es reminiscencia del lenguaje de la luz, es el idioma universal, el verbo sagrado en expresión purísima de la divina lengua. Es como un río de oro que corre bajo la selva espesa del sol".
En el camino de búsqueda de la individuación, la vivencia rúnica otorga beneficios y confianza en si mismo, para poder escalar el sendero de la impecabilidad, en la búsqueda del mejor vínculo con uno mismo, con el otro, lo otro y lo trascendente.





Doce Elementos en el Uthark

Los Elementos Principales

Espiritu

La fuente de todo. De él nacen los demás elementos, que buscan volver a él. Espíritu es la más refinada sustancia. Dentro de este elemento se formaron las polaridades del reino de Muspelheim y el reino de Niflheim.

Runas:




Fuego

La calor expansivo y energía de, la fuente de Muspelheim, Es la fuente de toda la energía. Este elemento es la fuerza que mueve a la evolución. Sin la limitación del hielo lo consumiría todo.

Runas:




Hielo

El frió de Niflheim representa la inercia total. Este elemento busca implotar y contraerlo todo. Busca convertir todo lo que esta en desorden en orden. El hielo constringe a un punto singular de la quietud.

Runas:




Los Elementos Secundarios

Agua

Agua es el elemento que es creado cuando el Hielo de Niflheim se encuentra con el calor de Muspelheim. Representa la fluidez, el movimiento y la vida.

Runas:




Sal

La Sal es otro elemento que promueve y sostiene a la vida. Es neutral.

Runas:




Veneno

El elemento de resistencia y consume. El Veneno devuelve todo con lo que se encuentra, hasta el veneno mismo. Los Etins son seres de este elemento.

Runas:

ᚦ ᛇ

Aire

En la mitología nórdica el aire es la fuente de toda la consciencia, conocimiento y sabiduría. Gobierna al aprendizaje y a la comunicación.
Runas:

ᚷ ᚨ

Luz

El elemento que apunta a la trascendencia. Promueve la vida y el orden. Los Liossalfar son los seres de este elemento.
Runas:

ᚱ ᛋ

Levadura

La levadura es el elemento necesario para la formación de la vida a pesar de los obstáculos.
Runas:

ᚹ ᛜ

Hierro

El elemento del Hierro abarca la memoria y el conocimiento, la información genética esta guardada en él.
Runas:

ᚲ ᛗ

Tiempo

El tiempo esta directamente relacionado al elemento del Fuego. Busca unir todo en existencia a la linealidad. El tiempo hace que todo fluya desde el origen respectivo hasta el fin inevitable. Puede ser visto como una fuerza opositora fuerte, pero nunca se debe olvidar que el tiempo permite la sanación y la evolución.
Runas:

ᛃ ᛈ

Tierra

La Tierra se forma debido a la interacción de todos los otros elementos y produce al mundo de Midgard. Representa todo lo que esta manifestado dentro del mundo físico y muestra que lo físico esta creado por todas las fuerzas runicas y elementales enfocadas alrededor del centro. Para trabajar con las fuerzas rúnicas de otro mundo por consecuencia afecta al mundo físico.
Runas:

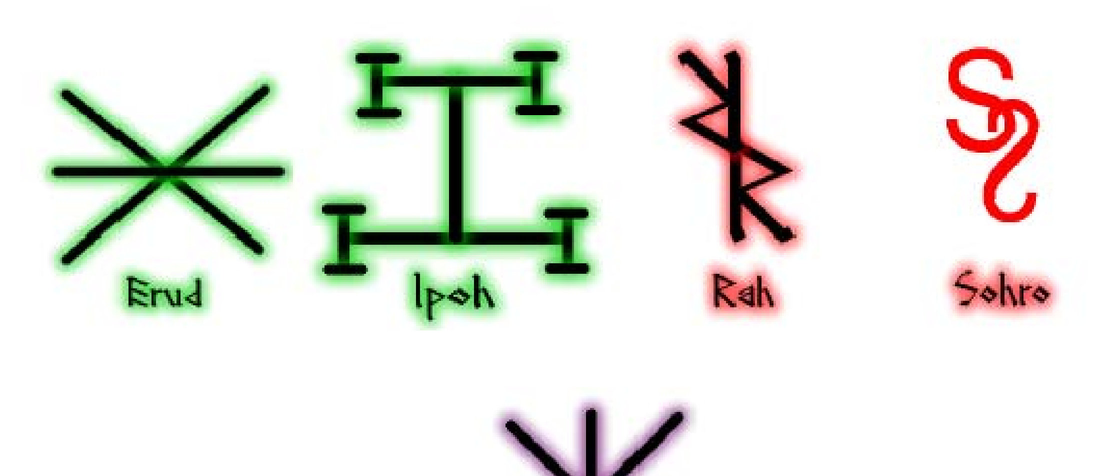
ᛏ ᛒ

Runas del Caos

Siéntanse libres de trabajarlas como quieran dado que son Runas del Caos entregadas por el señor Loki a la humanidad.

El Aett Destructor
-Loptr-

Rah = Confusión
Sohro = Discordia



Construcción de las Runas del Hielo

Tarea 1: Construye el set de Runas

Como construir un set de runas de Magia del Hielo.

Las runas deben construirse de madera de sus árboles respectivos dado que la energía Vril permanece debajo de la tierra y ciertos árboles son sus receptores mediante sus raíces. Las runas del Caos pueden hacerse de cualquier clase de árbol ya que son caóticas como su nombre lo dice.

Tarea 2: Forma enlace con el Vril (Solo es necesario si no estamos Iniciados en la Magia de la Mano Vacia)

Para que el Vril conecte con nosotros debemos formar un polo a tierra, esto se realiza por medio del trabajo con la runa Mannaz. El equivalente hindú es el chakra de Muladhara. Visualiza por un periodo de 7 días a la runa Mannaz en la posición del hvel de Tierra. La visualización debe ser perfecta. Una pequeña figura de Mannaz brilla verde con cada inhalación y rojo con cada exhalación al final de tu columna vertebral. Vibra mantricamente su nombre hasta llegar al punto de cambio de conciencia (Odur). Anota los resultados de tu trabajo.

Tarea 3: Descenso a Svartalfheim

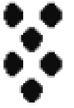
Después del trabajo de 7 días de Vril ya debes tener suficiente energía acumulada para comenzar con los trabajos preliminares.

Svartalfheim es la tierra que conecta entre el Universo A y el Universo B. Siempre que trabajas con Magia del Hielo debes abrir un portal a Svartalfheim y pedir permiso para realizar el trabajo ya que la energía viajara por los túneles de este sitio.

Modsognir es el rey de esta tierra y a el se acude para pedir permiso a la hora de realizar operaciones mágicas dentro de este sistema. Modsognir puede o no puede entregar ese permiso, si no lo entrega debes esperar por lo menos 3 días para volver a preguntarle.

Se debe contactarlo por primera vez y charlar con el, la técnica es la siguiente:

Dentro de tu espacio sagrado, siéntate en una postura cómoda. Comienza respiración profunda y trabaja con la runa Mannaz como se te ha enseñado. Después de 11 minutos de trabajo sobre ella comienza a visualizar la siguiente figura:



Esta figura esta debajo de ti, comienza a llenarla de Vril (desde el hvel de Tierra baja y rellena a la figura), tan pronto este llena vibra el nombre Modsognir en SI sostenido (nota musical).

De allí en adelante tienes varias opciones, puedes:

a) Desdoblarte y entrar por el portal para hablar con el
b) Visualizar activamente y entrar al portal
c) Dormir inmediatamente para que el sueño trabaje con la energía del portal
d) Realizar una Evocación al estilo de magia ceremonial occidental

Sea cual sea la opción que tomes asegúrate de darle tu Nombre Mágico y si es posible entrégale una ofrenda (piedras preciosas). Si la operación fue exitosa recibirás una señal al día siguiente. Estate muy atento a ella. Si no ocurre nada fuera de lo normal repite la operación 3 días después. Continúa hasta recibir resultados positivos.

Tabla de Construcciòn de las Runas del Hielo		
Nombre	**Runa**	**Arbol**
Uruz	ᚢ	Roble
Thurizas	ᚦ	Roble
Ansuz	ᚨ	Sauco
Raido	ᚱ	Cenizo
Kenaz	ᚲ	Sauco
Gebo	ᚷ	Pino
Wunjo	ᚹ	Olmo
Hagalaz	ᚺ	Cenizo
Nauthiz	ᚾ	Tejo, Espino
Isa	ᛇ	Haya
Jera	ᛃ	Sauco
Eiwhaz	ᛇ	Roble
Perthro	ᛈ	Espino, Haya
Algiz	ᛉ	Sauco
Sigel	ᛋ	Sauce
Tiwaz	ᛏ	Roble
Berkano	ᛒ	Abedul, Arbol de Algodon
Ehwaz	ᛖ	Roble
Mannaz	ᛗ	Vid
Laguz	ᛚ	Abeto
Ingwaz	ᛜ	Cualquier árbol de Frutos
Othalaz	ᛟ	Roble
Dagaz	ᛞ	Espino, Olmo
Fehu	ᚠ	Sauco

Aura del Hielo

La meta de la Magia del Hielo, al contrario de lo que algunos dicen, es el auto descubrimiento. El primer paso del Mago del Hielo es generar un aura de hielo. (Ver iniciación a la corriente) Ahora, la magia del helo gira en torno a varios principios:

1. Defensa primero, ataque después. Un mago del hielo que ataca sin defenderse antes es un suicida y un idiota.

2. El hielo es superior a otros elementos en su aspecto técnico pero su desventaja es que es difícil de controlar y su progreso con este es extremadamente lento. Las prácticas de Tai Chi y Qi Gong están diseñadas para mover esta energía de hielo llamada Sheng

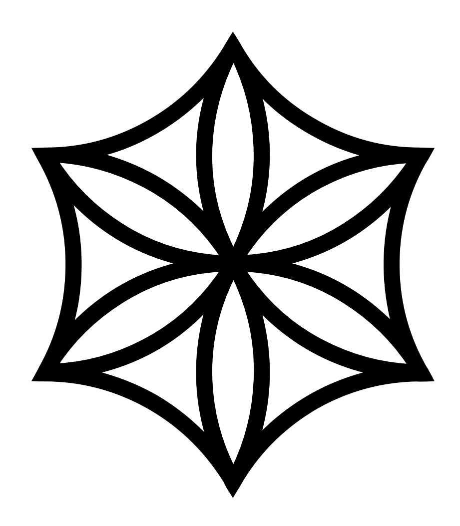
3. La magia del hielo absorbe energía de la miseria y de la depresión, esto puede generar desbalances si el mago no sabe reconocer estos estados dentro de si mismo. El decondicionamiento gira en trono a estos dos estados.

Estos son los tres principios de la magia del hielo. Aconsejo que no se modifiquen ya que son el pilar básico del sistema. Algunos magos han decidido implantar simbología ariosofica y conceptos como el Vril, Estos conceptos no hacen parte del sistema original, El Vril es el mismo Sheng. Helmut intento colocarse como Ice Lord dominante de la voluntad de los iniciados cuando originalmente el sistema no agacha su cabeza ante ninguna deidad salvo a Odin como reflejo de uno mismo.

Ahora que hemos aclarado todo pasemos a los dos primeros ejercicios que deben dominar: se llaman Control y Expulsión

A. Control: es una técnica para manejar el aura. Trabaja con seis puntos auricos: frente, palmas, pies y plexo. Este ejercicio concentra la energía en la frente y en el plexo. Solo debe generar su aura de hielo y concentrarla en el plexo durante 15 minutos, acto seguido llévela a la frente y déjela allí 15 minutos, ahora intercale cada 5 minutos hasta cumplir un total de 20. La única parte que debe enfriarse es la parte donde se esta concentrando (plexo o frente), si las manos u otra parte se enfrían indica que no se esta concentrando bien y debe seguir intentándolo

B. Expulsión: cuando haya dominado el ejercicio anterior solo debe llevar toda la energía a las manos y soltarla al exterior. En este momento las manos o quizás todo el cuerpo se enfría/hormiguea. Esto es completamente normal. Cuando domine estos dos ejercicios puede decir que ha dominado las bases de la magia del hielo. Todo maestro debe demostrarle a su estudiante que domina estas dos técnicas para poder enseñarle.



El Nudo de Wyrd

Wyrd para los Nórdicos es el resultado de las acciones de alguien tanto en el pasado como en el presente. Wyrd es el concepto Nórdico del karma. La palabra viene de la raiz weordhan – convertirse en. La palabra Word también se refleja en la Norna Urdhr. Ella es la Norna del pasado y la guardiana del Pozo de Urdhr cuya agua es usada por las Nornas para cuidar a Yggdrasil.

La intención de esta operación es la manipular a voluntad el Wyrd de una persona basado en sus acciones pasadas y presentes. El Nudo de Wyrd puede ser fácilmente utilizado en momentos en los que se necesita de justicia pero la ley mundana no funciona.

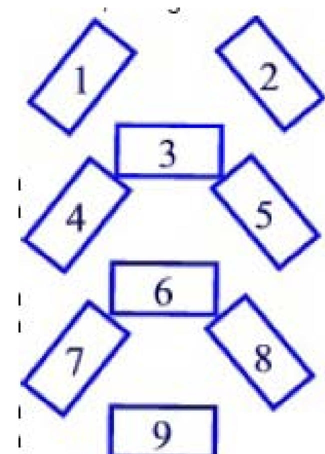
Preparación

En este trabajo utilizaremos la tira de Valknutr para la creación del hechizo. Como es un oráculo, las runas 1-3 representan al pasado, aquello que ya ha ocurrido. Las runas 4-6 representan al presente, la situación actual. Las runas 7-9 representan el futuro como el mago quiere que ocurra.

Necesitaremos 9 runas para este trabajo. En vez de dibujarlas, utiliza un set previamente creado. Selecciona runas de acuerdo a lo que ha sucedido en el pasado, haz lo mismo para el presente. Para las 3 ultimas runas, las que indican el futuro, elije las 3 que quieras que ocurran el futuro.

En cada set (pasado, presente, futuro) la primera runa muestra la causa, la segunda el conector y la tercera el efecto.

Por ejemplo:



Urdhr:
(1) Fehu (inv) – la codicia conduce a
(2) Thurisaz (inv) – traiciones y muerte, lo cual resulta en
(3) Hagalaz (inv) - desastre

Verdhandi:
(4) Raidho (inv) – injusticia conduce a
(5) Naudhiz (derecha) –resistencia, lo cual resulta en
(6) Uruz (derecha) – fuerza, defensa

Skuld:
(7) Othala (inv) – pobreza conduce a
(8) Laguz (inv) – muerte, lo cual resulta en
(9) Tiwaz (inv) - justicia

El nombre rúnico de aquel que se le trabaja el Wyrd va en el centro, entre las runas 3 y 6

Comienzo

Ritual del Martillo

Pasado

Toma la primera runa del pasado con tu mano izquierda, recuerda mentalmente los eventos de esta. Cárgala con esa energía emocional y colócala nuevamente en su respectivo lugar. Toma la segunda runa del pasado con tu mano izquierda, recuerda mentalmente los eventos de esta. Cárgala con esa energía emocional y colócala nuevamente en su respectivo lugar. Ahora toma a la tercera runa del pasado con tu mano izquierda y relata en

voz alta los hechos que se manifestaron para que esa runa apareciese. Cárgala con esa energía emocional y colócala nuevamente en su respectivo lugar.

Presente
Repite las mismas acciones del paso anterior

Futuro
Repite las mismas acciones del paso anterior pero esta vez estarás utilizando tu propia imaginación para relatar que es lo que ocurrirá en el futuro. Ahora visualiza que de cada una de las runas se proyecta un rayo de luz y todos los rayos de luz se congregan sobre el nombre rúnico de la persona a trabajar

Cierra con Rito del Martillo

Notas

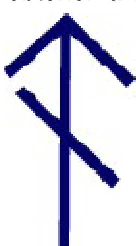
- Es importante que cada runa este llena con energía emocional. Ira, Alegría, Tristeza…. Todas estas emociones han de ser expresadas hasta su límite.

- Es útil trabajar con un set de runas aparte del normal y quemar este set al finalizar el trabajo

- Es útil hacer un llamado a cada una de los correspondientes Nornas antes de comenzar con su correspondiente sección (pasado, presente y futuro)

Runas de la Verdad

El propósito de este rito es hacer que alguien diga la verdad. Puede ser usado en contra de mentirosos patológicos o para crear desorden en relaciones no sinceras. También puede ser usado sobre uno mismo para aceptar muchas de las duras verdades de la vida y obtener la verdad sobre uno mismo.



Preparación:
Haga una runa enlazada con las runas Nauthiz, Ansuz y Tiwaz. Nauthiz es la necesidad de decir la verdad. Ansuz representa al habla y Tiwaz, runa de Tyr, el dios de la Guerra y de la justicia representa a la verdad. Adquiera un enlace con el objetivo. Preferiblemente algo que esta persona porte.

El Rito de la Verdad

Rito del Martillo

Definición de la intención:
"Es mi voluntad que <nombre> diga la verdad en todo momento"
Empiece a dibujar o tallar a la runa enlazada, comience con Nauthiz, luego Ansuz y finalmente Tiwaz a medida que vibra sus nombres.

"Nauthiz, Yo invoco a tu ardiente necesidad"
"Ansuz, Yo invoco a tu poder sobre el lenguaje"
"Tiwaz, Yo invoco tu poder de la verdad"

Ahora entre en trance (gnosis) si es posible por medio de bailes y cantos. Vibre el nombre de las runas y el de la victima y sostenga a la runa enlazada en una mano y al enlace mágico en la otra mano (pelo, foto, objeto personal). Cuando sienta que el trance es fuerte, una fuertemente a la runa enlazada y al enlace mágico mientras grita el nombre de las 3 runas y el de su victima.

Cerrar con Rito del Martillo

Magia Vampírica

La idea básica de la Magia Vampírica es, ganar ciertos atributos, las habilidades que tienen los Vampiros clásicos en sus historias. La habilidad más útil del vampiro es drenar Energía Vital. En las historias esto seria la succión de la sangre a las damiselas. Sin embargo, los Magos pueden transferir la energía primaria de vida de cualquier objetivo específico bastante fácil de muchas y diferentes maneras.

La absorción de la energía vital puede ser hecha varias de varias maneras:

* Visualización
* Magia de Sigilos
* Creación de Servidores
* Magia Rúnica Vampírica

Visualización

Esta sería la opción más fácil. Puede ocurrir en el campo visual de la víctima o solo en la imaginación. Mientras se esta cerca al objetivo, empieza a visualizar un cordón entre la víctima tu y empieza a absorber de esta forma. El cordón actúa como una manguera o canal por donde la energía es absorta.
La visualización también puede ser realizada sin la necesidad de estar cerca al objetivo. En este caso, imagínate a ti y al objetivo, agrega el cordón o canal entre los dos y empieza a absorber su energía vital. Tener un vinculo directo al objetivo, como pelo, fluidos corporales o ropa será optimo en este último método.

Magia de Sigilos

La ordinaria Magia de Sigilos también puede ser usada para propósitos vampíricos, el único problema es que no es fiable. Si por ejemplo buscas venganza, te será difícil olvidar el sigilo. La Declaración del Propósito de un

Sigilo como ese sería:
Absorber la energía vital de X y trasferirla a mí por (tiempo)

Sigiliza la declaración, cárgalo y olvídalo.

Creación de Servidores

Crear una entidad vampírica es mucho más fiable que la anterior mencionada Magia de Sigilos. Puedes crear Servidores para esa tarea en diferentes profundidades. Si quieres vampirizar un objetivo especifico por un tiempo específico y nunca mas, puedes crear un servidor con una Declaración del Propósito como:

Absorber la energía vital de X y transferirla a mí por (tiempo)

Este Servidor puede ser creado físicamente con un vínculo adjunto del objetivo o con un vínculo a una representación de la victima. Otra opción es la de crear un servidor re-usable para esta tarea. Un ejemplo de este rito puede ser encontrado en la página de la Creación de un Servidor Vampirico. Este tiene la ventaja de que puedes asignarle otros objetivos una vez haya terminado con el primero. Sin embargo, la desventaja es que no

podrás manejarlo tan fácilmente. Pero si quieres una entidad vampirica contigo, puedes crear una versión generalizada con un comando principal como:

Absorber la energía vital de cualquier objetivo específico y transferirla a mí.
Un servidor como este puede ser utilizado en cualquier objetivo que este en nuestro campo visual o que sea imaginado. Si dejas las órdenes o comandos del servidor suficientemente abiertos en la creación, hasta puedes asignarle varios objetivos. Claro que no siempre es necesario crear un servidor de esa manera. Yo he creado uno solo con visualización. Empiece a imaginar una entidad y solo le di unos comandos básicos para que absorbiera la energía de cualquier persona que encuentre.
Con los Servidores uno siempre debe incluir un comando que diga que hacer cuando se encuentre con un problema. Por ejemplo que se retiren por un rato hasta que la persona este durmiendo. Además también debe ser especificado cuando energía debe ser succionada. El servidor vampírico por lo general trabaja hasta que uno quiera. Yo sugiero agregar un Galdr que cada vez que uno lo cante, verbalmente o mentalmente, el servidor le transfiera la energía vital a uno.

Si el objetivo es succionado hasta la muerte, la victima puede empezar a mostrar signos de una enfermedad de desperdicios en cierto punto. Si algo es hecho sobre esto, puede ser considerado como beneficio para el Mago, ya que obtiene mas energía de donde alimentarse.

Magia Rúnica Vampírica

Las Runas pueden ser utilizadas como Magia Vampirica. La Sociedad de Thule usaba algunas de ellas con este tipo de propósitos al invertirlas, las propiedades básicas son las de:

Transferir energía vital del Objetivo al Mago.
Agotar la propia energía vital.
Fortalecer los poderes de Persuasión y Atracción.
Las Runas utilizadas son:

ᚠ **FEHU: Destrucción, debilitamiento del poder Psíquico, transferencia de Energía de un lado a otro.**

ᚢ **URUZ: Absorber Energía vital.**

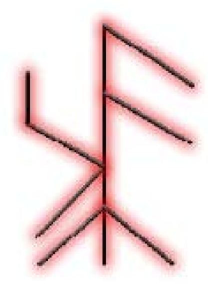
ᚨ **ANSUZ: Iniciación en los Misterios de la Muerte, amplifica el poder de Persuasión e Hipnosis.**

ᛁ **ISA: Control sobre otros seres.**

ᛉ **ALGIZ: Debilitar las defensas del Objetivo.**

ᛚ **LAGUZ: Muerte.**

ENLAZADAS COMO



La runa del enlazamiento puede ser usada como una programación para un Servidor Vampírico o como un Sigilo para las entidades Vampiricas en general. En cuanto a la creación de la runa del enlazamiento refiriéndonos a lo físico debemos recordar que cada runa debe ser dibujada e invocada separadamente. Nauthiz podría estar incluida para inducir la necesidad en el objetivo, en el objeto o cerca al mago, o para crear algo dentro del mago para drenar a los demás.

Stadhgaldr e Invocación

Esta Invocación puede ser utilizada, como un Stadhgaldr, en donde el Mago asume le forma de la Runa y la Invoca, o la puede grabar para Magia Talismanica. Para Magia Talismanica debes tallar cada Runa por aparte son los siguientes colores:

Rojo: Fehu, Uruz

Negro: Anzus (para los misterios de la Muerte). Algiz y Laguz.

Amarillo: Anzus (para Persuasión) e Isa

Galdrar Vampírico Rúnico

ᚨ **Ansuz: Ansuz Dame la visión de profundización sobre los Misterios de la Muerte. Invoco a Ansuz para que me ayude a Persuadir a los demás.**

ᛁ **Isa: Y a Isa, para poder controlar fácilmente a mis victimas.**

ᛉ **Algiz: ¡Algiz! Debilita la Defensa natural de mi victima para que así…**

ᚠ **Fehu: Yo pueda drenar y transferir con el Poder de Fehu…**

ᚢ **Uruz: ¡Toda la Fuerza Vital de mis victimas, absorbo su energía con el Poder de Uruz!**

ᛚ **Laguz: Laguz! Con cada drenaje mi victima se hace cada vez mas débil hasta que finalmente muera!**

Que haces con la energía

Puedes transferir la energía a ti mismo para otorgarte poderes para algún trabajo magicko, o puedes guardarla en una vasija preparada para después usarla en la creación de un servidor, etc. Todo depende de ti.

Rito del Despertar de la Sombra Vampírica

Este rito es para invocar tu aspecto vampírico, te ayuda a conectar principalmente con el atavismo del Murciélago, seguido por la absorción de la energía vital de un objetivo.

Preparaciones:
– Escoge tu victima

– **Altar:** cubre el altar con tela negra y ubícalo en la zona occidental del cuarto. Sobre el altar cuelga un Vórtice (representando las puertas del infierno y el abismo). Coloca la foto de la victima debajo de este. En el altar coloca 2 velas negras, una daga, y una copa llena de vino rojo (representando la sangre de tu victima).

– **Música:** Algo oscuro de manera adecuada, se sugiere Carpe Noctem o Seize the Night (disponibles en clientes p2p, solo busca)
Ropas: Negras por supuesto.

– Rito del Martillo

Enciende las velas, empieza la música.

El Llamado de la Sombra

Apunta la daga hacia el Vortice y canta:

Abro las puertas
de las profundidades de Helheim
expulso a mi Sombra ***(tu nombre)***
desde la oscuridad y hacia la luz del mundo

Visualiza tu Sombra saliendo del Vórtice y fusionándose contigo mientras dices lo siguiente:

Me fusiono y uno con los aspectos vampiricos de mi hermano oscuro para que ***(victima)*** *tiemble con espanto y terror me alimentare de la esencia vital de* ***(victima)*** *para que pueda contemplar el poder y la gloria de Nifelheim!*

Levanta el cáliz, grita el nombre de tu victima

Bebo de este cáliz el cuerpo y vida de ***(nombre del objetivo)*** *y así trago la esencia de*
(nombre de la victima)

Toma el vino hasta la ultima gota.

Yo destruyo tus esperanzas y tus sueños
Soy la oscuridad de tu noche
En la oscuridad puedo escuchar tus gritos
Has sido abandonado por la luz
Me emociona darte dolor
Me emociona escuchar tus gritos
Me emociona beber de tus venas
Me emociona corromper tus sueños
Me emociona probar la sangre de tu corazón
Me emociona tenerte bajo control
Me emociona destrozar tu cuerpo
Me emociona destrozar tu alma
Me emociona destrozar tu alma! Ven Madre Hel y mánchalo con tu toque
Su sangre es mía, así como su existencia!

Repite hasta que alcances Odur, después para todo y canta:

Mírame (nombre de la victima)
Eres débil
La oscuridad te rodea
Me perteneces solo a mí
Estas perdido para siempre
Tu voluntad esta rota
La noche eterna te atrapa
No eres mas que un cascaron vació
Te he cazado
Bebo de tu esencia una y otra vez
Hasta saciarme con la última gota
Tu alma me pertenece
Estas vacio
Que se haga mi voluntad!

Apaga las velas

Los Dormidos	Los Despiertos
Son personas que tienen esta naturaleza vampírica debido a que son incapaces de absorber y mantener su propia energía, como los humanos normales. Al hacerle falta energía necesita alimentarse de otros de manera instintiva. Es fácil saber quienes son, uno tiende a sentirse muy agotado después de estar con estas personas, una exposición muy prolongada a estos seres podría llevar a la muerte. Como no están conscientes de su aflicción no se les puede definir como malignos. No controlan ni tienen una elección ética acerca de esto. Por eso es importante llevarlos al otro grupo, a los despiertos.	No existe una ceremonia de iniciación donde el dormido pueda despertarse. Es mas un llegar a comprenderse a si mismo. El despierto comienza a usar y controlar sus habilidades. Ya pueden entonces tomar energía conscientemente y se hacen llamar “vampyros” para distinguirse de los vampiros de las películas, libros y mitos. Frecuentemente aceptan el arquetipo de oscuridad, tragedia y depresión. Solo se alimentan cuando necesitan energía y solo toman la necesaria. También son muy sutiles con esto y drenan solo un poco de muchas victimas para que estas no se den cuenta.

Ultimas Notas

Un vampiro psíquico es una persona que se alimenta de la energía de los que lo rodean. Su presa puede se una victima involuntaria. El talento del vampiro viene de nacimiento por lo general y se activa intuitivamente. Aquellos que nacen con esta habilidad se dividen en dos clases, los que ya saben lo que son y los que aun no saben
En base a esto surgió una contra cultura: los cazadores de vampyros que intentan proteger a los inocentes así toque matar al vampyro, lo cual de hecho es ilegal.

Razones para alimentarse

Hay muchas teorías, una de ellas dice que el vampiro se alimenta de la vitalidad de otros porque no es capaz de generar suficiente energía como para subsistir sin ayuda de otros. Otra teoría dice que tienen un campo energético débil que deben reparar continuamente. Otros creen que la energía que el vampiro drena solo es usada para vitalidad pero no puede ser usada para fines mágicos

Planos Aethericos

Todos estamos intercambio energía constantemente con el ambiente, por ende estamos conectados con todos los seres vivos. Al usar un sistema de Aethericos como Tai Chi, Huna, Qi Gong o Rune Stödhur el practicante se hace consciente de este intercambio y puede absorber energía a voluntad. Esta habilidad es natural para los vampiros psíquicos pero como esto no los satisface deben drenar a otras personas

Fuentes

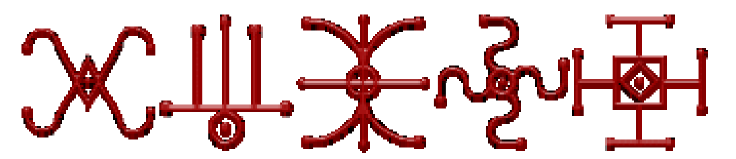
La fuente mas común es la vitalidad humana porque es sencilla de digerir. Otros se alimentan de emociones o de energía sexual mientras que una minoría usa sangre porque este método ya no es muy seguro debido a las enfermedades que se pueden transmitir

Absorbiendo energía

Es muy sencillo, el primer paso es familiarizarse con un sistema de energía como Tai Chi, Qi Gong o Huna. Practíquenlo hasta que se sientan cómodos con este y puedan usarlo bien. Con tiempo y práctica cualquiera podrá absorber energía vital y emocional de los demás.

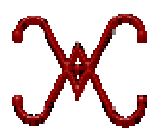
Necromancia Runica





Este segmento del Ars Falcis esta dedica a explicar en detalle las técnicas y métodos de muchos de los caminos de necromancia que se dividen en cinco segmentos. Como se ha dicho ante, este no es un compendio sino una guía para el aspirante a Necromante. Este libro de hechizos no esta hecho para que la gente que no sepa de ocultismo venga y se convierte en un Meganecromante de la noche a la mañana. Esta compilación no será más que palabras vacías para aquel que no tiene un buen conocimiento del ocultismo y de los aspectos prácticos de la necromancia. Se recomienda que los cinco segmentos se exploren en el orden presentado, aunque esto no es una ley fija y por lo tanto las circunstancias pueden dictar un régimen de estudio distinto. La mejor de las suertes en sus estudios Necromanticos.

Necromancia Fundamental



Algunas habilidades de la necromancia son fundamentales, sin estas se perdería el significado y la necromancia seria otro arte muy diferente. Son como el equivalente de la suma, resta, multiplicación y división en las matemáticas. Por más avanzadas que sean las ecuaciones y operaciones, el matemático tendrá que hacer uso de las cuatro bases mencionadas. Estas habilidades serán nombradas según su nivel de dificultad pero no tienen que ser necesariamente practicadas en ese orden. Entre las primeras se encuentra el deseo de conocer la condición del alma y de sentir el mundo que esta mas allá del templado físico que llamamos comúnmente “realidad”. El universo como lo conocemos es una manifestación de patrones que están colocados en una serie de capas. Nuestra habilidad de manipular las capas cercanas causas efectos en los niveles cercanos. El practicante de Reiki verdadero no preguntara que enfermedad debe curar. El usa su sensibilidad en un nivel etéreo para diagnosticar la enfermedad y reparar el área mediante la realineación de energía en esa zona.
Este tipo de lectura del alma también es usada por los Necromantes. El método común para empezar es poder leer nuestro propio estado. El individuo sabe como se siente el cuerpo cuando tiene dolor, debilidad, enfermedad o una simple fatiga o calambre, y de esta manera puede correlacionar sus dolores corporales con un estado etéreo. Cualquier que sea el método elegido el Necromante se vuelve sensible a la condición física y puede relacionarla con algo llamado “**La Esencia de la Muerte**”, la cual puede llamar en cualquier momento a voluntad. Esto define uno de los primeros artes a aprender.

Una vez se ha podido identificar a esa fuerza se pregunta como estudiarla, ya que se dice que la intuición no es un buen método para aprender magia. No estoy de acuerdo con esto pero aun así hay trucos de los cuales aprovecharse para tomar ventaja. El Necromante debe conseguir un mapa de los meridianos de acupuntura china e invertir la información común acerca de **“Sanación”** en **“Enfermedad”**. Esto le permite tener un mapa de energía dentro del cuerpo en vez de crear uno propio y gastar tiempo en tal operación. El Necromante debe estudiar de Pranayama, Reiki, Qi Gong, Acupuntura, Dim Mak, accupresion, Kundalini, Chakras, Nadis, Anatomía, Medicina, Energía, Tai chi, Yoga, Ayurveda y Shiatsu para invertir la información de “positiva” a “negativa”.

El arte de la Necromancia es bastante intuitivo y se basa en los cinco sentidos, la deducción y la intuición para poder recibir respuestas. Por lo general las respuestas se sienten mas no se ven, aunque de vez en cuando se puede recibir una manifestación visible. Las respuestas de los espíritus pueden sentirse como cambios de temperatura, fenómenos poltergeist, cambios radicales de comportamiento, etc. Viajar a través del mundo de los muertos es otra técnica importante, se dice que este reino tiene dos posibles localizaciones: la primera es debajo de la tierra, la otra es que es una capa de este mundo. Se apoya a la primera teoría y por eso mismo el Necromante visita cementerios o funerales para poder conectar con facilidad con el mundo de los muertos. Se dice que en este reino viven las almas de los muertos antes de irse al más allá, algunas veces el alma regresa a este mundo y se le llama “fantasma”. El Necromante visita tales lugares para poder sentir la energía o tensión de estos seres y así poder identificarla o llamarla a voluntad mas adelante mediante la propia manipulación del alma del Necromante.

Debemos recordar que nos somos solo carne y hueso, existimos como un alma, como algo que esta más allá de lo material. El arte de la Necromancia es esta habilidad práctica y no una serie de hechizos a recitar. Si existen hechizos son solo guías de símbolos a trabajar para poder lograr ciertos estados pero ningún hechizo contiene poder dentro de si, solo recrean ciertos efectos si se sabe trabajarlos. La Wicca es la antítesis de la Necromancia porque esta se apoya en recitaciones al Dios y la Diosa que cualquier adolescente puede componer pero que no tienen poder alguno. El Necromante tampoco se apoya o trabaja con dioses en específico, mas allá de Odin o mas allá de Hell se apoya exclusivamente en su habilidad personal.

Resumiendo, la habilidad fundamental de la Necromancia es la “Conciencia” de la energía de la muerte. No podemos manipularla si no somos consientes de la misma. Algunos la llaman “**Poder Thanatonico**” o “**Esencia de la Muerte**”.

Este estado se logra mediante el callar del cuerpo y la mente para permitir que la Esencia de la Muerte fluya dentro del practicante. Se comienza asumiendo una pose de relajación en donde el cuerpo no necesite estar tensionado, se recomienda no trabajar en horas donde normalmente se duerme ya que la mente tiende a entrar rápidamente a dormir por instinto en estos momentos. La clave de esta técnica es quedarse lo mas quieto posible, como un cadáver, para que lentamente el proceso cardiaco se vuelva muy lento, las extremidades se paralicen y el efecto se vaya expandiendo por el cuerpo. La meta es una relajación total pero manteniendo claridad mental. Cuando las extremidades se hayan dormido por completo se asume que la energía Thanatoica ha entrado en ellas y se pasa a concentrarse en la zona del abdomen bajo, después el pecho y finalmente la cabeza. Todo este ejercicio es dirigido por la mente, la cual es una expresión del alma para el Necromante, siendo el cerebro su interface carnal. Puede que se sienta pánico al notar que se respira cada vez menos pero esto es normal hay que entre menos actividad física haya se necesitara de menos aire. Si no se sucumbe al pánico la energía Thanatoica lograra entrar de manera efectiva a todo el cuerpo, esta es el **Odur Necromantico**.

Con el tiempo y el trabajo constante este Odur puede ser descartado cuando el mago ya pueda sentir intuitivamente la energía sin necesidad del ejercicio. Pero por ahora le presentamos esta serie de indicadores a cumplir.

1. **Meditación Trascendental** – ¿Intuitivamente, sabe usted como se siente la esencia de la muerte? Mas allá de la reacción física o de la sensación imaginada, ¿ha entrado en contacto con tal poder?

2. **Sensibilidad Thanatoica** – ¿Puede usted sentir la muerte? ¿Sabe cuando alguien esta enfermo o sano por intuición?

3. **Corrupción Informativa** -- ¿Ha logrado transmutar la información de energía vital en energía Thanatoica? ¿Es esta información útil?

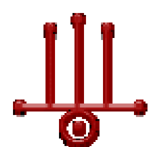
4. **Sensibilidad Eidolonica** – ¿Puede sentir la presencia de seres del mundo de los muertos? ¿Ha podido viajar mentalmente a tales mundos?

5. **Sensibilidad Vampírica** – ¿Comprende la correlación entre el cuerpo material y el cuerpo energético? ¿Sabe usted detectar los puntos de vitalidad?

6. **Sensibilidad de Sanguijuela** – ¿Puede usted cambiar su estado de salud a voluntad?

Si no hay un “si” confidente en alguna de estas respuestas entonces es mejor que no siga con el material. Lo mas importante de todo este proceso es comprender lo que esta ocurriendo. Así como hay que aprender a leer antes de escribir, el Necromante debe aprender a manejar estas bases antes de hacer grandes cambios.

Necromancia Vampírica



Los hechizos de vampirismo dentro de la tradición Necromante se enfocan en la naturaleza del intercambio de vida. El Necromante vampírico intenta entender los mecanismos del alma que le permiten consumir el poder de esta mediante técnicas sanguijuela. Esto conecta con el término de “vampiro psíquico” lo que implica la habilidad de alimentarse consiente o inconscientemente de otros. El termino “vampiro” simboliza una relación parasitaria entre el mago y su victima. Lo que se intercambia entre estos es fluido vital o fuerza vital ya que lo que se absorbe no es sangre sino el alma como tal. El lenguaje puede confundir un poco el concepto pero esto funciona asi. El termino “vampírico” esta hoy en día relacionado con vampiros mitológicos a la Bram Stoker, cultos de “verdaderos” vampiros, parasitismo y toda otra serie de sinónimos. El vampirismo necromantico no tiene nada que ver con estas cosas, ni con sangre ni con chicos góticos que se reúnen los fines de semana o con rituales en donde se bebe sangre. Estas personas se creen diferentes de alguna forma, son supuestamente demonios en cuerpos humanos y deben actuar como tales. Acá utilizamos el término de vampiro solo como referencia ideológica.

La Necromancia Vampírica se preocupa en como afectar la matriz del alma que coincide con el cuerpo material. La naturaleza de esta conexión permite absorber energía del alma como tal.

En las antiguas tradiciones nativas se hablaba del Wendigo, un demonio espíritu que poseía a un guerrero y comía de la carne de los caídos en batalla. Al consumir la carne ganaba el poder del fallecido y aumentaba su propio poder de Wendigo. Las leyes del Levítico y los Mitos Eslavitos apoyan la idea de que la vida se puede transferir de un lado a otro. No es necesario comer la carne para lograrlo, solo se busca la transferencia de la energía, algo así como un imán fuerte tocando a un imán más débil. El débil se realineara con el fuerte y viceversa, generando así un equilibrio entre ambos. De la misma forma, el VM crea una sinergia entre dos almas y así el fuerte absorbe del débil pero este último recibe algo de energía del fuerte.

La práctica es sencilla, se establece un enlace verificable entre el mago y su objetivo. Sentir el alma del otro es una habilidad que ya se debe poseer para este momento. La idea es correlacionar las dos almas y para esto el mago entra en un trance necromantico despierto y así absorbe la energía del alma y no la del cuerpo. Normalmente se produce cansancio físico por parte de la victima y esto es lo que se debe evitar a toda costa ya que el **NV (Necromante Vampírico)** no absorbe ni debe tocar nada de lo físico. El alma actúa solo como un espejo del cuerpo físico y es este reflejo lo que se absorbe. Pero el alma es fuerte y es necesario debilitarla antes de absorber de ella. Algo así como quebrar un huevo para poder consumirlo. Esto se logra mediante psicología básica, haciendo que la propia personalidad de la victima se cuestione, es allí cuando el NV puede atacar mediante la separación a voluntad de su alma y hace que esta entre temporalmente en sincronización con la de la victima. Algo que es muy importante a tener en cuenta es que si el alma esta atormentada o esta muy contaminada entonces el NV absorberá tales cosas y todo el proceso será negativo. Se debe tener la intuición para saber si tal alma esta limpia o no lo esta. Un método común para saberlo es asegurarse de que el cuerpo físico sea saludable pero la más efectiva consiste en revisar el brillo del alma en los mundos astrales.

Entre mas oscura sea mas contaminada esta.

Otra habilidad no muy común es la de empatía vampírica, en la cual el alma del NV y la de su victima se unen y entonces el primero puede manipular los pensamientos y acciones del segundo. No es necesario utilizar técnicas

de astral completo para esto, muchos VM solo utilizan visión remota o visión astral para inducir estos efectos. Hay que recordar que en este método la victima posee su alma completa pero el NV solo un pedazo que es el que viaja, por esta razón es probable que si el alma de la victima es muy fuerte el VM se convierta en el manipulado y no en el manipulador. Desarrollar esta habilidad toma mucho tiempo y esfuerzo. Otros VM conoce esta técnica como “alargar la sombra” para controlar a otros a distancia. Esta también la variante de estas técnicas, la cual se logra mediante la unión sexual. Las técnicas son las mismas y el VM utiliza el estado de excitación de la pareja como punto de vulnerabilidad para entrar a su alma.

Resumiendo, la necromancia vampírica es la habilidad de unir, interactuar e intercambiar entre dos almas. Existen debates sobre esta definición pero es la más funcional que existe.

1. **Asegurarse – ¿**Puede usted discernir la condición del alma del otro? ¿Hay resultados consistentes después del drenaje?

2. **Transferencia Vampírica** – ¿Hay resultados de transferencia? ¿Son consistentes con lo que usted esperaba antes de esta?

3. **Emulsificación** – Su poder aumenta después de la transferencia? No todas las almas sucumben rapido pero usted debería ver resultados 1 día después del acto.

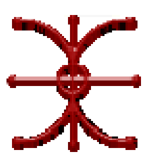
4. **Salida Etérea** – ¿Puede usted separar su alma de su cuerpo y hacer que esta viaje de manera normal?

5. **Sifón Vampírico** – ¿La energía que usted recibe se integra de manera correcta dentro de usted? ¿Mantiene la concertación durante el acto?

6. **Empatía** – ¿Esta usted uniendo de forma compatible su alma con la del otro? ¿Se forma un enlace sinergetico?

La NV tiene sus peligros. El mas común es el de absorber energía de un alma contaminada. La empatía puede generar confusión mental a largo plazo. Es por esto que esta rama de la necromancia es la menos usada debido a las complicaciones potenciales y el gran riesgo que se corre. Buscada por pocos y dominada por muy pocos, la NV es una faceta elusiva de la manipulación del alma.

Necromancia Eidolonica



El nombre viene del griego Eidolon, una aparición del más allá, ya sea espiritual o necrodemoniaca. El término se usa en algunos círculos de ocultismo para referirse a cualquier forma espiritual. Aquí el término significara cualquier creación o sirviente necromantico también conocido como “muerto” o “fantasma”. . El estudio de los eidolons es una de las partes mas surreales de la necromancia. Hay muy poca información que no sea falsa acerca de este arte. Debemos entender unos pocos principios antes de entrar a la práctica del trabajo con eidolons. El primer principio asegura que porque una entidad haya muerto no quiere decir que sea mas inteligente. De hecho, si la muerte fue un shock se puede generar una especie de amnesia debido al impacto de la propia muerte y entonces el fantasma olvida o dice cosas que no recuerda muy bien y suelen ser falsas. Muchos muertos son solo un fragmento de su ser completo, de su forma física, mental y espiritual que habitaba en la tierra. Segundo, el reino de los muertos no es un lugar de descanso en si y muchas almas en pena no entienden que están muertas. Esto es lo que los Gnosticos llamaban “beber del Eridanus”. En esencia es una perdida de la memora debido al golpe de transición a la muerte. No es muy bueno utilizar a espíritus de muertos como Fuentes de información.

Ahora, el espíritu no puede vocalizar sus deseos, el practicante debe ser bien sensible para notar los impulses del espíritu y se debe aprender a preguntar preguntas correctas para obtener respuestas significativas. Los espíritus no saben del futuro, no obtiene ningún poder al morir, así que no se les debe preguntar por cosas del futuro ya que darían respuestas inciertas. El propósito de llamar a un muerto es el de preguntar por cosas del pasado y nada mas. Aun así no hay que ser muy exactos, se debe recordar que el trauma de la muerte hace al espíritu amnésico. Evite los detalles pequeños y pregunte por los grandes eventos. No todos los muertos están disponibles en el momento y no todos son coherentes.

Esta el otro tema, lo zombies o servidores que el Necromante puede llamar desde el reino de los muertos. En la antigüedad d el Necromante era el psicopompo, aquel que podía comunicarse con el otro mundo y asi era una especie de enlace muy poderoso porque comandaba a los vivos mediante obras de sus servidores muertos. ¿Como puede entonces el Necromante comunicarse con los muertos?

El método más sencillo para hablar con estos seres (necrodaemons) se basa en un trance especial del sueño utilizado desde la Antigua Grecia y Roma hasta el día actual. El dormir coloca al cuerpo en un estado catatónico y permite que la mente viaje a otros mundos para recibir mensaje. Lo primero que el Necromante debe hacer es utilizar el estado de trance necromantico que ya ha aprendido a dominar. Finalmente debe caer dormido dentro del trance y entrar en el estado de sueño lucido, asi controla lo que sucede dentro del sueño y llama a los muertos para pedirles favores o datos.

El segundo método es evocarlos. Va desde el solo llamado del nombre hasta el trazado de círculos y uso de espadas. No existe un método exacto pero se puede consultar literatura de evocación e improvisar según esta. Los griegos solían visitar lugares relacionados con la muerte y ofrecían sacrificios de sangre mientras que en la edad media todo el trabajo se realizaba en templos de extrema ceremonialidad. Lo importante es que ambos metodos puede funcionar.

El método mas común es el de llamarlos en un sentido espiritual. En ve de ofrendar en rituales o de trabajar con sueños el Necromante prefiere llamar al espíritu en un nivel Thanatoico. Acá el énfasis se coloca en la intuición y no tanto en los cinco sentidos. Se entra en trance necromantico y se vibra el nombre del muerto hasta que este aparece. Se siente su llegada mediante cambios de temperatura, ruidos, la sensación de toque o la simple sensación de que alguien esta alli. Otros no vibran el nombre del muerto sino que emulan su patrón energético para llamarlo como si fuese un imán.

El método más radical es el de la posesión corpórea. El Necromante sacrifica su propio cuerpo para actuar como médium pero esto implica que la entidad vampirizara al Necromante. Muchos olvidan lo que ocurre dentro de la posesión, así que es bueno anotar o tener un escriba cerca. Se entra en el trance pero se deja la mente en blanco para dejar que la entidad tome parte del propio Necromante permitiendo así que las dos almas se unan temporalmente.

Por ultimo se habla de la creación de servidores artificiales. Esencialmente el servidor es una alucinación creada y alimentada por el terror de la humanidad. ¿Que clase de terror? El terror que tiene el hombre a la muerte, a lo desconocido. Otros temores psicológicos incluyen las alturas, los ruidos, altos, los insectos, etc.. Estos temores han hecho que el hombre evolucione pero a la vez, pueden ser explotados para alimentar al servidor, el cual nace en el momento del miedo colectivo y el Necromante lo toma en ese momento y lo bautiza y alimenta Constantemente.

En resumen, la necromancia eidolonica es la habilidad de interactuar con espíritus y crear formas que responden a comandos específicos y que pueden emular a un muerto viviente. En este caso se debe formar una habilidad para comunicarse empáticamente con aquello que esta mas allá de los cinco sentidos.

1. **Sueños Lucidos – ¿**Si ha elegido este método, ha tenido éxito a la hora de manipular el sueño? ¿Las visions son significativos o son simples sueños?

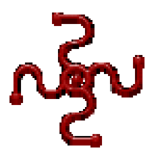
2. **Interpretación** – ¿Los impulsos que recibe de los muertos son significativos? ¿Los mensajes tienen sentido o se pueden sacar correspondencias?

3. **Comunicación** – ¿Cuando se comunica, hay entendimiento por parte y parte?

4. **Posesión** – ¿Si ha elegido este método, puede hacer que un espíritu habite dentro de usted? ¿Tiene suficiente concentración para recordar?

El camino eidolonico es el mas técnico de todos debido a la naturaleza de la información que se le presenta al practicante. Todo impulse debe ser refinado para obtener información significativa. Esta es la forma más popular que se conoce de necromancia pero también la menos apreciada. Si se puede sobrepasar el temor a la muerte entonces la recompensa será grande a través de la aplicación de los poderes de la necromancia eidolonica.

Necromancia Thanatoica



En esta división se encuentran los hechizos y maldiciones de muerte. Hay que observar que muy pocas veces generan una muerte literal. La necromancia Thantoica es el estudio de las interacciones que lo acercan a uno cada vez mas a la muerte y utilizan ese conocimiento para generar una replica de tal efecto. El Necromante novato e inmaduro lo utilizaría para causar ataques a sus enemigos, el Necromante sabio lo utilizaría para balancear las energías que afectan a su ser. En Grecia y Roma la necromancia no era prohibida ya que el Necromante entendía que siempre debía existir un balance entre la vida y la muerte, y tal balance no debía romperse excepto en una situación que pusiera en peligro al mismo balance. El Necromante era considerado un ser solitario pero nunca un destructor de la sociedad.

Para realizar este tipo de maldiciones debemos identificar ciertos componentes clave. El primero es la sensibilidad Thanatoica. La materia es solo una de las tantas capas de la realidad, el mundo de los muertos es otra capa que no todos pueden percibir pero que esta continuamente afectando al mundo material y viceversa. Lo primero que el Necromante debe aprender es sentir y comprender las interacciones entre estas dos energías, la de la vida y la de la muerte.

El segundo componente es la identificación de la condición del cuerpo eterico. Como ya hemos dicho el cuerpo eterico es la replica energética del cuerpo material y también es conocida como alma. La condición en la que se encuentra este cuerpo es vital para decidir como crear la maldición, puede tomar algo de tiempo y es por esto que la paciencia debe ser una virtud del Necromante. Por ejemplo, una persona que sufre del corazón es mas sensible a un hechizo de infarto y no a un hechizo de los riñones. Alergias, cirugías, todo este tipo de cosas entregan información útil. El cuerpo eterico muestra todos los bloqueos, enfermedades y anormalidades del cuerpo físico, es entonces un mapa de cómo atacar.

Para causar el ataque existen varios métodos. El primero es el vampírico, en este se libera una porción del cuerpo astral del Necromante mediante un estado de trance, busca al cuerpo eterico de la victima y entra en contacto con este. El segundo es generar a un servidor que haga el trabajo por uno. El espíritu no hará el favor si observa que el propio Necromante no tiene la energía para hacerlo el mismo. El tercer método es absorber bastante energía Thanatoica y después liberarla hacia el objetivo.

No debemos olvidar que todo en la vida genera repercusiones, por esta razón se debe consultar un oráculo antes de lanzar una maldición. Las decisiones afanadas causan errores afanados, así que es mejor planificar toda la operación. Las maldiciones Necromanticas pueden afectar a muchos sin saberlo, por ejemplo, si alguien muere entonces su familia sentiría dolor y tristeza, etc… actuaria entonces como una especie de virus que puede infectar a otros. Este factor muchas veces no se tiene en cuente y hace que el Necromante tenga que pagar por consecuencias de las cuales el no estaba consiente. Es mejor utilizar a espíritus o sacerdotes que puedan hablar con espíritus como oráculo para este tipo de cosas.

En resumen, la necromancia Thanatoica es el arte analítico y técnico que apunta a causar daños precisos en un objetivo. La técnica de este arte consiste en examinar una serie de datos para poder precisar el mejor día y lugar para atacar, se debe medir el nivel de pureza del alma y así explotar sus talones de Aquiles

1. **Cosechar energía Thanatoica** – ¿Puede usted absorber fluctuaciones de muerte? ¿Una vez absorbida puede manipularla?

2. **El cuerpo eterico** – ¿Puede usted leer la forma metafísica de alguien más? ¿Se reflejan allí las enfermedades del cuerpo material?

3. **El cuerpo material** – ¿Existe un enlace entre los datos que le da el cuerpo eterico y lo que usted ve comúnmente en la persona?

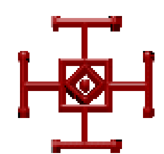
4. **Análisis Indirecto** – ¿Puede usted afectar a otro sin utilizar la lectura del cuerpo eterico?

5. **Efectos** – ¿Cuanto tiempo se demora el hechizo en hacer efecto? ¿Horas o meses?

6. **Anatomía y Fisiología** – ¿Posee usted Buenos conocimientos del cuerpo humano y su estructura?

Al incrementar su intuición acerca de la inter relación de los dos mundos, astral y material, todo este arte se hace realmente sencillo. La magia vendría a ser la habilidad para discernir patrones que comúnmente ignoramos. Un hechizo seria la manipulación y activación de tales patrones.

Necromancia Transcarnada



La transcarnacion consiste en borrar las líneas entre la vida y la muerte. La meta entonces viene a ser llegar al estado Lich, un estado en donde básicamente se es un muerto en vida, se han absorbido todos los poderes de la muerte pero no se esta muerto. Es el estado mas afín y cercano al reino de los muertos mientras se esta dentro del cuerpo físico, muchos Necromantes sacrifican sus energía y tiempo para lograr obtener tal estado. El resultado consiste en poder experimentar la muerte sin perder la cognitividad mental durante este estado. En otras tradiciones seria el despertar o el obtenimiento de la gnosis, pero esto no quiere decir que solo consiste en obtener el conocimiento absoluto. Simplemente es un estado en el que se obtiene un equilibrio de energías y fuerzas, se obtiene una paz trascendental.

La primera forma de obtener este estado es a través del uso de drogas y dietas especiales. Parecido a los quests de visiones del shaman, el Necromante utilizaría este estado para viajar al mundo de los muertos y obtener allá ese estado de conciencia. Es un método rápido y hasta sencillo pero hay que recordar que es sintético y que si el Necromante se pierde en el viaje puede entonces estar llenándose de mas “mugre” en vea de limpiarse del mismo. Aun así muchos han decidió utilizar alucinógenos, narcóticos, venenos, bebidas, ayuno, insomnio voluntario y estados catatónicos para así llegar al Lich.

Muchas tradiciones utilizan estos métodos pero el Necromante no se concentra en las epifanías que obtiene sino en castigar al cuerpo y a la mente hasta que todo se ha trascendido, este tipo de catarsis artificial ayuda a que la mente se desconecte del ruido diario y del ruido común y así pueda escuchar el silencio interno. El cerebro y la mente son dos cosas distintas, el primero es la red neuronal que hace interface con el mundo material mientras que la mente conecta con el mundo espiritual. Aunque el cerebro se dañe la mente puede retener vitalidad y sentido, la ideas es trabajar sobre ambas cosas. La técnica se centra entonces en explorar al mundo que esta mas alla de los cinco sentidos, el mundo de los muertos. Para lograrlo se debe dejar de utilizar a los cinco sentidos como factores para recibir información. El Necromante puede decir que ve muertos, escuchas sus

voces, siente su presencia… pero todo esto son solo analogías para que los demás comprendan un poco mejor el proceso, en verdad el Necromante no ve ni siente ni escucha nada, el Necromante va mas allá de sus cinco sentidos. Tengan cuidado entonces a la hora de tomar las lecturas Necrománticas como algo literal.

Las drogas y las dietas especiales apuntan a liberar a la mente del mundo material y centrarla en el mundo de los muertos. Aquellos que no gustan de este método pueden tomar una segunda técnica: utilizar métodos de concentración como un régimen diario, el cual solo será fuerte si la voluntad del Necromante lo es y así a través de la concentración poder trascender a los sentidos y entrar al mundo del espíritu. Esto se logra mediante la desmantelizacion del cuerpo y sus sentidos. Para esto se empieza una meditación de regresión, recordando lo que se hizo hace unas horas, hace un día, hace unas semanas, meses, años, etc… hasta trascender la propia barrear del mundo material.

Otro método consiste en meditar sobre el análisis de los sentidos e irse desconectando de los mismos. La vista será el sentido que mas le cause problemas al Necromante, se debe dejar de usar la visión como puerta a la realidad, ver no es creer. Como ya dije, esto solo funciona si hay voluntad para trabajarlo con verdadero juicio. Uno de los poderes que tiene un Lich es el de predecir con certeza lo que ocurrirá, su memoria ha ido hacia taras tanto que ahora va con facilidad hacia adelante.

En resumen, la idea de la Necromancia Transcarnada es la de utilizar de manera integral todas las habilidades anteriormente vistas y unificarlas en una sola técnica que hace que el Necromante trascienda su propio ser y centran el ego en el reino de los muertos. Esa es la recompensa y la meta que el Camino le ofrece al aspirante.

1. **Segunda Visión –** ¿Puede usted ver al mundo espiritual sin usar técnicas especiales?

2. **Desmantelacion Selectiva** -¿Puede usted apagar sus sentidos a voluntad para así entrar al reino de los muertos?

3. **Trascender los Sentidos** – ¿Puede usted utilizar la cognitividad del reino de los muertos para causar cambios?

4. **El Cuerpo Metafísico** – ¿Al borrar las líneas entre los dos mundos, ha obtenido entonces el cuerpo metafísico que vive en los dos sitios a la vez?

Ritual del Susurro de Hel

(Llamado a los Muertos)

Necromancia es el control asertivo sobre los espíritus de los muertos para obtener conocimiento. Recomiendo el uso de un circulo de protección fuerte para este ritual.

Procedimiento

Consigue el nombre completo, fecha de nacimiento y fecha de muerte de aquella persona que desees llamar. Es muy útil si consigues el nombre de los padres.

Calcula el nombre Rúnico del difunto.

ᛇ Crea una runa enlazada de **Eiwaz** (portal a otros mundos),

ᛁ **Isa** (control de la entidad),

ᛉ **Algiz** (comunicación) y

ᛟ **Othalaz** (contacto con los ancestros).
Esta runa enlazada abre el portal y controla al espíritu con el que deseas hablar.

Acerca de las preguntas, prepáralas con anticipación. Deben ser claras y bien formuladas, recuerda que estarás preguntándole a la memoria del difunto, preguntarle acerca de cosas que él no haya vivido es ilógico. Igualmente debes recordar que las respuesta que recibas estarán expresadas desde el punto de vista del difunto, no son una verdad suprema.

Llamada Necromántica

Durante el llamado es necesario estar relajados y entrar en un estado de trance ligero.

La preparación del Camino:
Comienza creando un circulo de protección compuesto de las 24 runas, después siéntate frente al altar y carga a cada runa por medio de su Galdrar.

Energetiza a la runa enlazada y visualízala en violeta claro. Ahora proyecta el nombre rúnico del difunto sobre la runa enlazada, el nombre Rúnico es visualizado en rojo oscuro.

El Llamado:
Escúchame, **<Nombre>**, ¡Yo te llamo!
Escúchame, **<Nombre>**, hijo/hija de <nombre de la madre>, ¡Yo te llamo!
Escúchame, **<Nombre>**, hijo/hija de <nombre del padre>, ¡Yo te llamo!
Escúchame, **<Nombre>**, nacido el <fecha> y fallecido el <fecha>, ¡Yo te llamo!
Escúchame, Eiwaz te guía hacia mí.
¡Acércate!

Repite el llamado hasta que sientas una presencia, verifica que sea el espíritu correcto y comienza a realizar las preguntas, el medio de Comunicación que utilices será de tu elección puedes usar espejos negros o ahumados, cuencos de agua, tabla Ouija (acerca de esta escribimos un capitulo completo) etc.

Después de haber recibido las respuestas, dale gracias y permiso para retirarse.

<Nombre> Te agradezco por tus respuestas. Regresa de donde vienes antes de haber recibido mi llamado.

Ahora disuelve el nombre Rúnico. Sella la runa enlazada proyectando a **Ingwaz** ᛜ encima de ella, así cierras la puerta.

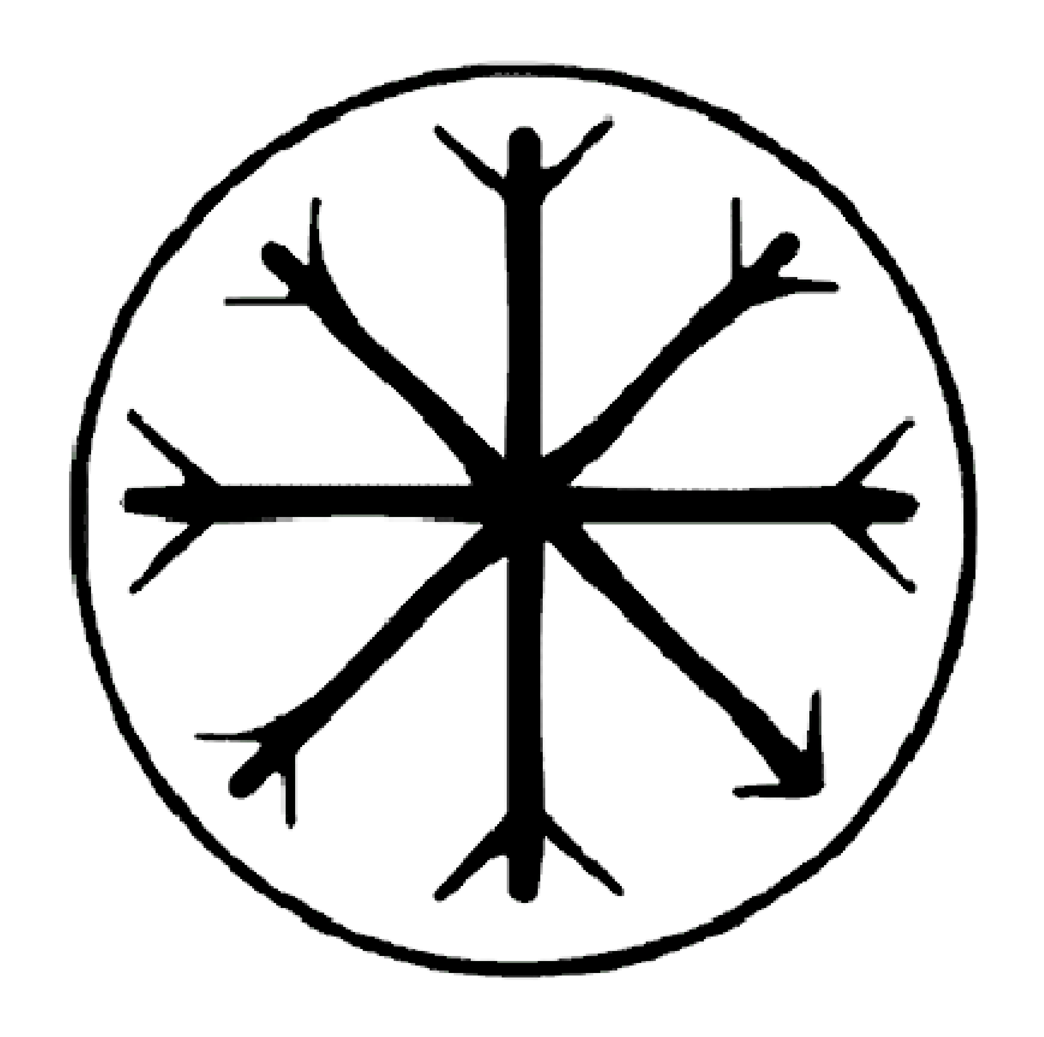
Ritual de Destierro Rúnico o Rito de Clausura.

Notas Finales acerca de Magia

Como se ha podido manifestar anteriormente, este capitulo esta dedicado a la Magia Rúnica dentro del la Magia del Hielo, el sistema que se acaba de presentar es un puente para que el Mago se familiarice con las energías de la Corriente, sabemos que estas energías son densas y un tanto destructivas, que como magia ritual o magia ceremonial puede ser practica, en solitario o en grupo, pero recordemos la meta principal de la Magia del Hielo:

Realizar cambios a Voluntad en la realidad sin necesidad de Galdrs, Runas, hechizos, Amuletos o Talismanes.

La meta es realizar los cambios solo con nuestra Voluntad, ya que esta es el motor de todo mago, de todo Iniciado, de todo Adepto y de todo Maestro, es la Voluntad la única que nos puede llevar a realizar verdaderos milagros y lograr el Despertar o la Liberación de la Consciencia, la Mano Vacía es la Ultima Lección claro esta, pero debemos tener esto muy presente, desde el principio hasta el final.



El Sol Negro, Kundalini y el Vril

Gnosis Oscura del Sol Negro

Glosario

AGHARTI: Mundo misterioso legendario ubicado en el interior de nuestro planeta, que consiste en una red de galerías subterráneas y sub oceánicas donde habita una civilización superior que existía antes de la raza humana.

ALDEBARAN: Estrella gigante roja la mas brillante de la constelación de Tauro, su nombre árabe significa "EL SEGUIDOR" Por que sigue el cúmulo de las estrellas de las pléyades.

SUMERIA: La primera civilización conocida y por ello la mas antigua de la humanidad la cual se localizaba en Mesopotamia en la que hoy es Irak, ala, vez de acuerdo a ciertas creencias es la civilización del primer ciclo de la humanidad actualmente estamos viviendo en el quinto de estos ciclos.

SORATH O SORATHS: Sol Negro para la alquimia y magia oculto en un plano detrás del sol visible y más poderoso que este clave en misterios ancestrales en caminos de la vida y la muerte.

DRAKON: Uno de los nombres dados a la serpiente o dragón celestial. Lo podemos encontrar en el hebreo, griego, ruso y otros idiomas.

VRIL: Fuerza o poder natural de la civilización subterránea, una energía parecida a la luz.

HELDRASIL: Nombre colectivo de los nueve inframundos de Helheim contra parte de los mundos de Yggdrasil

HELHEIM: La casa o mundo de la diosa es la morada de los muertos que no han muerto en batalla un lugar frió brumoso y inerte su entrada es una caverna de grandes acantilados y abismos los caminos que llevan a el siempre descienden y que están formados por siete inframundos.

DIOSA HEL: Es la hija del dios Loki y la Ogresa Angerboda, hermana del Lobo Fenris y la serpiente Jurmungad con la apariencia de una doncella severa mitad piel normal y mitad negra azulada, fue enviada a Helheim por los dioses otorgándole un palacio en este reino, el dominio de los muertos que lo habitan y sus nueve inframundos Gnipahalam Gjallarbron Gjoll y Helgrinden.

FENRIS: Lobo de la mitología escandinava, que devora a odin en el Ragnarok una especie de Apocalipsis nórdico. El papel de esta criatura se entiende como primordial en la aniquilación del mundo que luego será purificado, cumpliendo así el ciclo cósmico de la renovación.

THETH: La novena letra del alfabeto hebreo correspondiente a nuestra "t" se relaciona con el secreto de la sabiduría La serpiente similar al ave Fénix, cambiando su piel para renacer.

BAAL: Apelativo que significaba "señor" y que en los antiguos pueblos del medio oriente se aplicaba a todo dios masculino Para vario pueblo eso era el dios de la fertilidad y las tormentas una deidad joven que moría y renacía cada año. Pero el cristianismo transformo los antiguos dioses en demonios por lo cual es falso dios y se asocia con la gran bestia del Apocalipsis.

SHANKARA: Filósofo hindu muy famoso, avatar Shiva alguno creen que fue su reencarnación.

SHIVA: La trinidad hindu o "Trimurti" esta compuesta por los dioses Brama, Vishnu y Shiva que representa respectivamente a tres aspectos del ser divino creador del universo, conservador de lo existente y el destructor necesario para le regeneración del universo. Así el dios Shiva como un ser ambiguo siendo ala vez destructor y regenerador gran asceta y símbolo sexual pastor del alma y vengador furioso aun que generalmente es representado como masculino otras veces también es personificado como femenino o la unión de ambos géneros. Entre las imágenes de Shiva es NATAJARA o señor de la danza que representa la danza cósmica del

dios con sus poderes de crear, construir, ocultar, conservar y relevar como característica se le atribuye un tercer ojo que es el centro de su omnipresencia y el arma que utiliza en su danza cósmica para destruir la ilusión.

RUDRA: Dios maligno de la tormenta y del viento, de la muerte.

LEMURIA: Otro nombre para la mítica de Mu, el continente paradisíaco situado en medio del océano pacifico justo al sur de la línea ecuatorial, la cual habría desaparecido sumergiéndose en el mar hace millones de años.

SWENDERBOG: Emmanuel Swenderbog fue un importante científico sueco, que posteriormente se convirtió en místico que pretendió con sus vislumbres difundir un conocimiento exhaustivo de las jerarquías angélicas de las ciencias y presencias demoníacas del infierno. Con su amplia producción de textos teológicos ha ofrecido la base filosófica para la nueva religiosidad particularmente con unas miras a una reconciliación entre ciencia y espiritualidad.

EIWAR, EIWHAZ O IHWHAR: La runa de la gran sabiduría, de claridad y visión y de la comprensión del misterio de la vida y la muerte Ala vez se asocia al "arco" y al árbol llamado "Tejo" con lo cual los pueblos celtas y germanos creaban sus arcos siendo misma esta runa - Iwaz- grabada en ellos.

JOURMUNDGAD: La gran serpiente que rodea al mundo

LUCIFER: Palabra derivada del latin "Luciferius" que era el nombre para Venus, la estrella lucero de alba. Y por su puesto, se refiere al ángel mas bello de la creación o "portador de la luz" que se revelo contra dios y mas tarde fue conocido como: "el ángel caído"

GRIAL (GRAAL): Un objeto místico: en la tradición cristiana es el vaso o copa que uso Cristo en la ultima cena; en la edad media fue muy buscado por los caballeros; en el paganismo es la copa de la vida, una recipiente de abundancia y regeneración; la mas antigua leyenda es la que cuenta que es una esmeralda de la corona de Lucifer. Son diversas creencias, pero todas concuerdan que es una fuente de poder oculta en algún lugar del mundo.

ACHMARDI: Una misteriosa tela verde (Esmeralda) que en la cual se dice que no existe objeto mas hermoso en el paraíso

ODIN: El principal Dios Nórdico.

SHAMASH O UTTU: El dios Sol de los Sumerios, patrono de la justicia y la verdad, juez de los cielos y la tierra que recorre cada día el mundo protegiendo todos los seres creados ante la oscuridad

NERGAL: Dios del inframundo en teología sirio babilónica, era en principio un dios celeste que por su matrimonio con Ereshkigal llego a ser el rey del inframundo. También fue considerado el dios del sol, pero la creencia de Shamash lo desplazo hasta ser señor de la destrucción de la humanidad.

ALLATU O ERESHKIGAL: La gran señora de las tinieblas, la tierra sin retorno [Erset la tari], el inframundo Ereshkigal también es la diosa de la copulación y la fertilidad, que sedujo a Nergal y lo hizo su novio.

ADAPA: Hijo del dios de la sabiduría Ea. Adapa o [semilla de la humanidad] es uno de los siete sabios (Apkallu) de la teología mesopotámica y es como una especie de Adan debido a que es el primer ser humano y por quien los humanos no son eternos.

APKALLU O APKALLI: Los siete míticos sabios de la cultura sumeria, enviados por el dios Ea para civilizar a los hombres siendo Adapa uno de ellos.

ANNUAKI: Término colectivo para designar a los grandes dioses de la fertilidad o del mundo subterráneo.

Sol Negro, Kundalini y Vril

Manteniendo el tema del Acción de Gracias - agradeciendo una generosa cosecha y un festín para ser compartido con otros, se me recuerda aquí algo que Aleister Crowley escribió en su místico tratado "Atlantis: El Continente Perdido (Liber LI)." Hablando de los habitantes del Atlas, la Gran Bestia ofrece otra pista críptica más sobre la verdadera naturaleza del trabajo (como opuesto a ser meramente un tratado de "alta maldición" sobre la magia (k) sexual del camino de la mano izquierda) cuando escribe "Todo hombre salvó sus bienes y murió rico. En su muerte sus bienes regresaron a la comunidad". Si como creo por "bienes" y "ahorros" se refiere al "Residuo del Paraíso", entonces considera esta afirmación al evaluar objetos misteriosos como la Piedra Filosofal de la tradición alquímica y el Santo Grial como un cuerno de la abundancia.

Cuando envié primero a Kenneth Grant (quien fue discípulo de Crowley y que es ahora la Cabeza Externa de la Typhonian O.T.O.) los versos mágicos que luego serían el libro Ljynx en una letra suya datada el 9 de noviembre de 2001, respondió a los poemas-prosa describiéndolos como "... Brillante juego de palabras... deslumbrante en su enjoyado esplendor. El puro tormento del resplandor me sugiere una cascada arrestada (cursivas mías), grabada en una prosa de piedra dura e improductora..." a lo que añadió: "Gracias por tal festín suntuoso". A
la luz de lo que dije, tomé esta última línea como particularmente reveladora. Fue mirando la forma en que el Doctor Timothy Leary firmó los 23 dibujos que están representados en una exposición en la **Light Space Gallery** de Venice, California, que me di cuenta por primera vez que las barras oblicuas a través de la "T" y la "L" hacían que las letras fueran casi idénticas a las "runas" de un símbolo oculto altamente controvertido y a menudo malentendido conocido como "El Sol Negro".

Aunque el número 23 está conectado con la estrella Sirio y las "Starseed Transmissions" del Doctor Leary (aquellas transmisiones recibidas durante los "días del perro" en 1973) que se refieren a un misterio* que involucra a la compañera oscura de Sirio (prosaicamente conocida como Sirio B), un "Sol Negro" conocido para varias órdenes iniciatorias como "el Sol detrás del Sol" y "El Dios Oculto", no pude evitar plantearme si Leary no habría sintonizado entonces con el concepto incluso más esotérico del Sol Negro. En este caso, el Sol Negro simbolizaba la luminosidad espiritual enterrada profundamente en las entrañas de la tierra. Aquí, "entrañas de la tierra" es una frase al-Quím-ica que se refiere al tiempo al vacío de la creación y a otra dimensión (oculta) de la consciencia llamada "Universo B". Tal y como Sirio B es invisible al ojo desnudo (fotografiada por primera vez en los 70), el Sol Negro de la tradición oculta es invisible a la percepción ordinaria humana. Pero para aquellos que de algún modo lo perciben, este Sol Negro sirve como faro en el otro lado; aquel que la humanidad busca a través de **Da'ath** (la famosa "Falsa Sephira') en el Árbol Cabalista de la Vida, que es el umbral que lleva a la zona de sombra del Árbol. Interesantemente, a la luz de las ideas de Leary sobre la transmutación de la consciencia de nuestros "circuitos lineales terrestres del sistema nervioso a los circuitos futuros", el otro lado del Árbol de la Vida se relaciona habitualmente con el futuro. Así que, ¿fue levantado el velo? ¿Codificó Timothy Leary en su firma idiosincratica la creencia de que había percibido la brillante oscuridad de este oculto Sol Negro con su órbita de misterio (de nuevo como Sirio B) a través de las Starseed Transmissions (¿o a través de otros experimentos que hubiera llevado a cabo?). Este Sol Negro esotérico que transformaría a la humanidad espiritualmente cuando el "Ojo" sea abierto.

Visita Interior a Terrae Rectificando Invenies Occultum Lapidem

* Esto se refiere al increíble conocimiento de la tribu Dogon en Mail, Africa, quienes según algunos investigadores, conocen detalles específicos de astrofísica (incluyendo periodicidad y peso) del sistema Sirio.

Has de vagar,
entrando y saliendo
de pueblos extraños...
Quizá no consigas nada en ningún lugar.
Podría ser que tu mercancía
y los objetos de tu comercio
no encuentren favor en ningún lugar...
No te des la vuelta, mantén un paso firme...
algo conseguirás;
algo te asignará el Señor del Universo.

Estas últimas líneas traen a la mente el Gran Trabajo de los alquimistas, y parece probable que los pochtecas, como los seguidores del culto escondido de Quetzalcoatl, fueran, al mismo tiempo los buscadores, poseedores y guardianes de una cosa rara y preciosa. El sol que existe detrás del sol físico constituye su parte espiritual. Los Incas lo llaman el Sol Negro. De la misma forma, hay un corazón espiritual detrás del órgano físico, del chakra cardíaco y del ser alado. La entrada en ese corazón es el fin último de toda enseñanza espiritual. Es la entrada en el Monasterio (algunos autores lo llaman Mónada).
Este momento planetario es el descubrimiento del corazón. La desarmonía es la ignorancia de esta Verdad. La enfermedad es la fragmentación interna para no darse cuenta de esta realidad. Prefiero ser Santo que héroe. El despliegue del águila interna es la cuarta dimensión. El descubrimiento del segundo corazón es la dimensión del encuentro definitivo con nuestra propia esencia o quinta dimensión.
En estos tiempos del Kali Yuga, en la era de la materia, los hombres tan apegados al consumismo, el materialismo, a los bienes terrenales, la muerte aparece como el gran enemigo que debe ser derrotado a toda costa. Cirugías estéticas, trasplantes de órganos entre personas (¡incluso se habla de transplantar órganos de animales en humanos!), todo tipo de productos químicos para aparentar ser mas joven, miles de medicamentos y drogas para preservar la vida de hombres – vegetales por un par de años. Todo vale con tal de robarle aunque sea horas a la muerte, ya faltara poco para que se utilicen implantes electrónicos (las películas de cyborgs no serán mas ciencia ficción).

En la antigüedad para los arios, era solo un proceso por el cual todos deberíamos pasar. Ni el nacimiento era el principio ni la muerte el final, ya que todos estamos sujetos a las leyes del eterno retorno. La muerte física, era solo la muerte del cuerpo, de la materia. El “Yo”, el alma pasaba a otro plano de la existencia.

¿Pero que había después de la muerte?

De la mayoría de las religiones ario paganas solo nos quedan sus relatos exotéricos, o sea luego de morir el ario seria conducido a una especie de paraíso, para los griegos el Olimpo, para los vikingos el Walhalla, donde viviríamos eternamente junto con los dioses y los héroes, en una especie de felicidad eterna.

Pero la inquisición no ha podido destruir todo el conocimiento ni sabiduría filosófica-religiosa aria, a pesar de destruir la biblioteca de Alejandría, quemar en la hoguera a sabios, alquimistas, magos en la edad media y hacer lo mismo en el siglo XX tratando de destruir, ridiculizar los trabajos realizados por el Instituto Anhenerbe perteneciente a las SS y perseguir a sus investigadores, asesinarlos, encarcelarlos y humillarlos públicamente.
Tanto Platón como Plotino, la antigua escuela de Alejandría, los gnósticos, nos han hablado sobre la reencarnación, la trasmigración de las almas.

También la religión Celtica – druídica de carácter panteísta, donde las fuerzas de la naturaleza formaban el uno, la totalidad absoluta, también creía en la trasmigración de las almas. Los guerreros celtas sentían un absoluto deprecio por la muerte. Combatían desnudos, sin más pertenencias que sus armas, era una entrega total de sus cuerpos físicos. Pues según las enseñanzas de los sabios druidas, el alma, el “Yo” volverá después de la muerte física a tomar otro cuerpo, la muerte era solo un paso para una nueva vida.

Las eddas vikingas, nos hablan del Ragnarök, el crepúsculo de los dioses, donde Ases y Vanen, los dioses y los elegidos de Odin-Wotan, los Enherier, luchaban a muerte contra las fuerzas del mal comandadas por Loki, el Lobos Fernis y la serpiente de Mitgard. En este combate de proporciones cósmicas todos morirán, dioses y demonios, todos los habitantes de Asgard, Midgard y Hel. Solo una pareja divina sobrevivirá y poblara de nuevo el cosmos, naciendo así una nueva edad de Oro. Como vemos en este relato exotérico, se deja entrever que no existe la muerte absoluta, ni para el hombre ni para el cosmos, ya que todos formamos parte de un continuo retorno, sujetos a un círculo de reencarnaciones.

Una costumbre de los antiguos arios era la de cremar a los muertos, estos nunca eran enterrados (el entierro de los muertos significa apego a la materia, el cuerpo descompuesto es absorbido por el demiurgo, la materia). Al cremar el cuerpo físico, el alma es liberada de la materia, pero seguirá aprisionada, teniendo que volver a reencarnarse. La tradición Catara nos habla de diferentes planos de la existencia. Nos hablan de “Cielos”, y del quinto cielo hacia abajo, es dominio del príncipe de la oscuridad, de Jehová, Yahvé, el demiurgo. Para los cataros, este plano de existencia, esta vida de materia era una aberración.

Por eso se hicieron castos y vegetarianos, practicaron el auto sacrificio y la negación del cuerpo. Ellos buscaron desprenderse de la materia, liberarse de la prisión del demiurgo Jehová y ascender del quinto cielo hacia arriba. Así serian liberados, pero no todos los liberados ascenderían, algunos se quedarían aquí, en este plano de la materia, combatiendo al demiurgo. Los cataros adoraban a LuciBel, a Lucifer, “La Luz más bella”, Venus el lucero del alba. Un liberado, alguien que pudiendo ascender del quinto cielo hacia arriba no lo hizo, se quedo aquí ayudando a sus hermanos a salirse de este ciclo de eternos retornos, a escaparse de este plano de la materia.
La trasmigración de las almas también la encontramos en las antiguas tradiciones arias de la India. Las sucesivas vidas en la tierra es una forma de lograr el conocimiento absoluto, la sabiduría eterna, una vez alcanzado nos liberaríamos del estado de esta materia y nuestro “yo” seria absorbido por nuestro “YO” absoluto, o sea Brahma.

También en la India encontramos el concepto de Karma, o sea las acciones buenas o malas de nuestras vidas anteriores serán “juzgadas” por así decirlo en nuestro presente y vidas futuras. Nuestro Karma esta sujeto a la ley eterna o Dharma. El príncipe ario Gautama “El Buddha” difiere con el brahmanismo con respecto a la disolución del “Yo” personal y su fusión con el “Yo” absoluto. Cuando el “Yo” logra el nirvana o sea se libera del karma , el “yo” se disuelve para siempre.

Para lograr el estado de Nirvana de sabiduría eterna, existen numerosas técnicas que aplicaban los Gurus del Tibet y Rishis de la India, como las posturas del Yoga y técnicas de respiración o fijación de objetos, así como con mantas (sonidos sagrados), mudras (signos con las manos). En el Tibet otro príncipe ario llamado PadmaSambhava enseño el yoga de la liberación a través del conocimiento para lograr el nirvana.

En el **Instituto Anhenerbe y en el castillo de Wewlsburg**, los iniciados de la **Orden Negra**, de las SS, practicaron algún tipo de yoga (tal vez tibetana anterior al budismo lamaísta, e incluso anterior al culto Bön), a través de este yoga y sus técnicas*, totalmente desconocidas por nosotros, el iniciado SS se liberaría, logrando el Nirvana, pasando por el Sol Negro hacia la anti-materia, el rayo verde, pero no desintegrándose (a diferencia de las doctrinas de Gautama y Sambava), sino que se transformaría, transmutaría en el Hombre-Dios, el Hombre Absoluto.
Y este Súper Hombre, que es mas que un dios tendrá la posibilidad de salirse, de ascender según la tradición catara del quinto cielo hacia arriba o podrá quedarse, convirtiéndose en un Bodistava (según el budismo tibetano), un liberado que se quedaría combatiendo en el plano del demiurgo, de la materia, para salvar a sus camaradas, sus hermanos, como lo hiciera Lucibel.

Por eso para el ario la muerte no era el fin sino solo un proceso por el que todos debemos de pasar.
Por eso el desapego a al materia, el preferir una muerte honrosa a una vida sin honor. Un viejo proverbio alemán dice “si pierdes dinero pierdes poco; si pierdes el honor pierdes mucho; si pierdes el valor pierdes todo”. Y es que solo a través del heroísmo, del auto sacrificio, la muerte gloriosa en batalla, es que nos liberaremos de la prisión de la materia.

Porque solo los Héroes sin saber que no pueden morir, han entregado sus vidas, sacrificándose como lo hiciera Wotan al colgarse del árbol del Irminsul durante nueve noches para obtener la sabiduría eterna (este relato exotérico nos hablaría de una técnica para lograr el nirvana, para liberarnos), solo ellos en su combate contra el demiurgo podrán salvarse, ascender del quinto cielo hacia arriba.

Aquí de forma mas que resumida se han expuesto diferentes doctrinas sobre reencarnación y eterno retorno. No descartamos la validez de ciertos conceptos de la tradición catara, el Budismo esotérico y el Lamaísmo Tibetano, pero no es a través de la negación del “Yo” que selogra la liberación. Solo logrando el recuerdo de todas nuestras vidas pasadas y futuras, alcanzando la sabiduría eterna, el Graal, la piedra filosofal de los alquimistas de la edad media, **cruzando con nuestro cuerpo astral el Sol Negro, hacia el Rayo Verde**, la anti materia, pero no desintegrándonos sino que transformándonos en el “Yo” absoluto, logrando el guerrero ario, el héroe ario, el vira, la transmutación mágica, pasando a ser un Hombre Dios, un Súper Hombre.

El Sol Negro

En los misterios antiguos, los iniciados aprendían a liberarse de la muerte y a abrirse a la realidad del mundo espiritual. Así como el mundo material es iluminado por el Sol de Oro, el mundo espiritual es iluminado por el Sol Negro. Cuando el sol se pone, brilla la oscura luz del misterio. Para que brille el Sol Negro, es necesario que el sol de este mundo se ponga.

El Sol Negro se halla tras el Sol de Oro que alumbra el mundo material. Es el Sol del Nazismo, representado por la Esvástica. Por Él se sale y se entra a un mundo no demiúrgico. "También es el famoso "Tubo Astral" de las iniciaciones. La Esvástica (representación del Sol Negro), es la Rueda Catarina o el Molino de Wotan, que hacen girar las tres Nornas. Esa Rueda activa la vida trascendente de los arios, que continúa más allá".
El Sol Negro, al manifestarse en el mundo, provoca un movimiento en espiral, como los chakras. El Sol Negro es vacío, fuerza trascendente que, al incidir sobre la manifestación material genera un vórtice de energía que se mueve en espiral, como una Esvástica. De ahí su representación

En el proceso de la iniciación, trátase de alcanzar más allá del último Hvel (Hvel de Algiz), esto es, alcanzar el vacío. "Es el salto al Vacío, en un Hoyo Negro, donde se acaba la luz del Sol de Oro, dentro del Sol Negro, para volver a separarse y llegar a ser NOS, separados y unidos para siempre. La Flor Inexistente. La Resurrección se realiza en el Rayo Verde, cruzando más allá del Sol Negro".

El culto de Atum-Ra es el culto del Sol Negro, la puerta extradimensional que nos conecta con el mundo de los dioses, cuyo culto en Heliópolis-On se remonta a los orígenes de Egipto. El Sol Negro es el Sol Primigenio, el sol que ilumina el mundo espiritual y que recoge la Tradición Primordial. Si bien el descenso al interior de la tierra (el mundo espiritual) se lleva a cabo de forma natural cuando nos dormimos, o, mejor todavía, cada vez que nos entregamos al sueño, la conciencia ordinaria no puede acceder a él, "es rechazada en el umbral mismo de este universo como si le cortara el paso un ángel severo colocado junto al Árbol de la Vida" ("El yoga Tántrico", Julius Évola).

En lo más profundo de la noche brilla en todo su poder el "Sol de Medianoche" del que hablan los misterios de la antigüedad occidental. Entonces nace una luz opuesta a la que ilumina la naturaleza física, opuesta a la que permite ver con los ojos del cuerpo. Es la percepción sutil del cuerpo y de la vida. La naturaleza "espesa" del cuerpo es superada. En la visualización del Sol Nocturno traspasamos el intervalo que separa el cese de la experiencia del estado de vigilia y el comienzo del estado de sueño. Se hace necesario llegar a un estado de concentración que diluye todos los reflejos del mundo exterior, todas las imágenes y todos los pensamientos residuales.

El Sol Negro es visualizado de forma tranquila, clara, resplandeciente.

Un Sol Negro que se abre desde el "vacío" (es decir, la trascendencia).

La experiencia de la luz absoluta se da cuando la conciencia es capaz de seguir todas las fases que traspasan la puerta entre la vivencia ordinaria y el punto de sueño profundo que corresponde al cambio de estado.

Respecto a la percepción de la luz del Sol Negro, dice Julius Évola en su libro "El Yoga Tántrico": "Es también la luz absoluta de la región mediana, de la que hablan tan a menudo los Upanishads, y con la que, por ejemplo, se relaciona esta frase:

"Más allá de los cielos y en las profundidades del corazón" (Mahanarayana-upanishad, X,21), y también:

"Dentro del corazón, en una pequeña cavidad, reposa el universo; un fuego arde ahí, irradiando en todas las direcciones". A aquel que franquea el límite de esta región se dirigen estas enseñanzas tradicionales conocidas:

"La oscuridad desaparece, ya no hay ahora ni noche ni día" (Çvetaçvatara-upanishad, IV, 18).

“El Atman es el dique que mantiene el mundo; más allá de ese dique no hay ni noche ni día, no hay vejez, muerte ni dolor, obra buena ni mala. Más allá de ese dique, el ciego ve, las heridas se cierran, la enfermedad se cura y la noche se hace día, pues el Brahmán es la luz eterna (Chandogya-upanishad, VIII, IV, 1-2)”.

En la práctica del yoga, los asana están ligados al principio de la inmovilidad. La inmovilidad hierática se encuentra en las antiguas tradiciones occidentales. En la práctica de la antigua realeza egipcia, por ejemplo, en la estabilidad y la inmovilidad se genera un fluido que posee un poder sobrenatural y se funde con el soberano.
En los desfiles nacionalsocialistas, podemos ver la figura de Hitler permaneciendo firme y hierático, sin un sólo movimiento, ante el desfile de sus fieles seguidores. Entonces, Hitler es un Sol Negro o punto fijo, vínculo entre el pueblo y la trascendencia. A través de la figura hierática del Führer se establece el yoga o unión entre el Tercer Reich y la divinidad. Como vemos, para poder percibir la luz del Sol Negro es preciso que detengamos el mundo, apagar la luz de este mundo. Detener el flujo del mundo, cesar la respiración del mundo, alcanzar la inmovilidad, la impasibilidad absoluta del Mago Tántrico.

Entonces, el alma se libera y se proyecta libre como una mariposa al liberarse de su crisálida. El Sol Negro es vacío que se abre cada vez más proyectando su luz inexistente sobre el mundo, luz oscura, espacio abierto infinito, puerta a otro mundo, puerta de antimateria. Dimensión hacia el mundo del espíritu que permanece abierta para los suyos: los hijos de la luz verdadera, la luz que proyecta el Sol Negro.

La humanidad actual, volcada totalmente hacia el materialismo y hacia la ilusión del mundo, es incapaz de percibir la luz del Sol Negro. No obstante, su luz nunca ha dejado de brillar. La certeza de la muerte del cuerpo físico es algo a lo que el hombre no puede sustraerse. La imposibilidad de establecer vivienda firme sobre el barro, así como la crueldad del mundo al corregir el vicio y la degeneración hace que muchos busquen. Pero la VIDA es irreconciliable con la muerte. No puede vivirse por y para el mundo sin morir con él. Ya hemos explicado que la VIDA no es el mundo. El mundo es la muerte. De esto nos habla la Tradición de los antiguos. Los Maestros verdaderos, los que han superado el mundo y vencido a la muerte, transmutándose, abandonan el mundo en un carro de fuego ascendiendo a la divinidad.

Es el Hombre Sol, el que ha puesto en actividad todos sus Chakras, el hombre “ardiente”, o sea, “nazi”, ígneo. En germano antiguo y en lenguaje rúnico, “nazi” significa ígneo, de fuego. “Y el Héroe –como Enoch– asciende a su propio Universo, en dirección a su Flor Inexistente, en un Carro de Fuego, en un Vimana”.

En cuanto al "Sol Negro" o "Sol Interior", hay bastante que decir...

En mi opinión, el concepto, culto y adoración del sol y el fuego, bastante visible en las civilizaciones/culturas Arias en la antigüedad (Zoroastrismo en la antigua Persia, hindúes e incluso los egipcios), es una representación de la "energía" **KUNDALINI** almacenada internamente en el hombre.
Según los hindúes, el Kundalini es una "energía" que esta dormida en el hombre y que mediante una serie de procedimientos físicos y mentales (yoga), se puede despertar. A medida que esta energía asciende la columna vertebral, "va avivando" los "chakras", proceso acompañado de la adquisición de poderes sobrenaturales, llegando a la meta llamada "iluminación".

La "**ENERGIA VRIL**" de los nacionalsocialistas esotéricos es exactamente lo mismo que el Kundalini. Quizás, el verdadero concepto de "Raza Superior" estaría involucrado con, finalmente, dar a conocer mundialmente el fenómeno del **Kundalini/Vril** y llevarlo a la práctica.

De esta forma, la "raza humana" podría llegar a desarrollar su verdadero potencial, cambiando incluso su estado conciencia a otras realidades superiores (y quizás inferiores...), y cambiando por lo tanto totalmente la percepción humana acerca del mundo.....

No existe diferencia alguna en los términos Kundalini, Vril, Orgone o Chi, no se dejen engañar por las palabras. Esta energía se llama en sánscrito, energía Kundalini o de la Serpiente, y cuando es estimulada o despertada, produce una serie de fenómenos que van a desencadenar la evolución de la conciencia, en los casos de personas preparadas para soportar tal energía en su cuerpo. Es exactamente la energía evolutiva que todos los

seres humanos tenemos alojada en la base de la columna vertebral, como si fuese una batería o pila eléctrica (valga el símil).

La energía Kundalini se puede liberar involuntariamente por varios motivos: el consumo de drogas o medicamentos; el exceso de trabajo; tensiones acumuladas; falta de descanso; abuso de las fuerzas físicas; un golpe o lesión grave en la zona de la rabadilla; la pena, traumas o el miedo excesivo; prácticas de meditación; los ejercicios de desarrollo y el sexo; el embarazo; el parto; etc.

Con la subida de esta energía nos encontramos con una amplia variedad de síntomas como pueden ser: nerviosismo; emociones desproporcionadas; a veces euforia, otras veces periodos en los que no se puede dejar de llorar; depresión; aceleración cardiaca; opresión en el pecho; zumbidos en los oídos, pitidos u otros sonidos; aumento de la temperatura corporal; escalofríos; temblores; congestión y dolor agudo en la zona del ano; adelgazamiento; trastornos intestinales alternándose diarrea con estreñimiento; pérdida de apetito; crisis nerviosas, físicas, emocionales o mentales; cambios alternos en las pautas de energía, se pasa de estar muy energéticos, a sentirse como si se hubiesen "agotado las pilas"; pensamientos un tanto obsesivos y agitados; gran variedad de rarezas; inquietud; una sensación inexplicable e intensa de miedo; cambio en los patrones del sueño; dolores u otras sensaciones en la cabeza; picores en todo el cuerpo o en determinadas zonas; sensación de "bola" en el estómago como si estuviese saturado a veces con ganas de "vomitar" energías; miedo desproporcionado a enloquecer; a veces sensación de que se está muy enfermo y que no queda mucho tiempo de vida; a veces ganas de morir; impulso sexual acentuado; sensación de "vacío" inmenso en la zona del plexo solar; se tienen los sentidos agudizados: el olor, el tacto, el oído, el sabor..., etc.

Es como si todo el sistema estuviese recorrido ahora por una corriente de alto voltaje, acostumbrado y preparado sólo para una corriente de 110 voltios, y a la cual tiene que habituarse. Lleva su tiempo asimilar la nueva energía. En estos momentos los cuales pueden durar hasta meses, el maestro no debe interferir, debe dejar que el propio maestro interno, la Kundalini, decida si el estudiante es apto o no. Si no lo es la locura llegara.

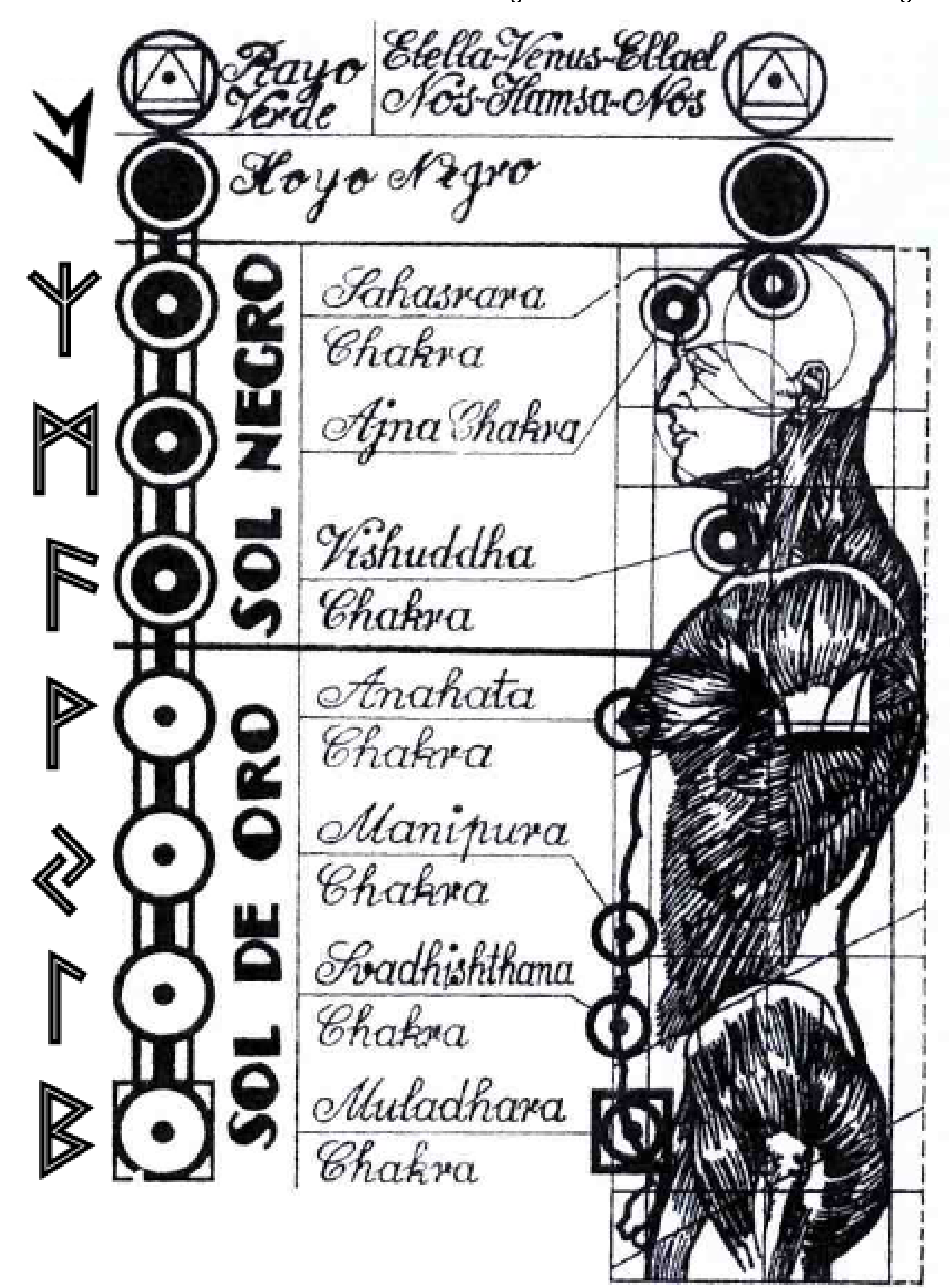
Hay que señalar muy especialmente, por la actualidad que tiene el problema, las consecuencias nefastas que están teniendo muchos jóvenes debido al consumo de diferentes drogas, sean de diseño o de otro tipo. Estas drogas producen el despertar prematuro de la energía Kundalini, con lo cual al no estar preparado ni maduro su sistema físico y psíquico, para soportarla, funde literalmente los circuitos físicos (los famosos golpes de calor que sufren muchos jóvenes), emocionales y psíquicos, produciendo la muerte o enfermedades mentales, o dejando graves secuelas: depresiones, trastornos psíquicos, alteraciones funcionales, etc..

La Kundalini ha existido en todos los tiempos, desde que el hombre habita la Tierra. Es una energía intrínseca a la evolución humana. Llamo místicos, a las personas, que de una manera silenciosa están recorriendo un camino interior de autoconocimiento. Actualmente son muchas las personas que están sufriendo este proceso, sin saber de qué se trata, con lo cual se alarga el sufrimiento. Su número va en aumento. No hay mucha información disponible para las personas que ni siquiera han oído hablar de la Kundalini y que se preguntan las causas de su sufrimiento o de sus crisis físicas, mentales o emocionales.

Son muchas las personas que se les está despertando esta energía de forma natural porque están preparados genéticamente para ello, les ha llegado el momento de que sea así. Por supuesto en estos casos su subida no es tan dolorosa como cuando no se está maduro para ello. No obstante en todos los casos suele conllevar experiencias fuertes, no vividas anteriormente por la persona. Suele comenzar con depresiones y estados de mucho desánimo y abatimiento.

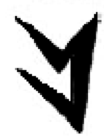
Realmente son sensaciones tan desconocidas para una persona hasta esos momentos, que se puede afirmar la imposibilidad de ponerse en su lugar si no se ha pasado por ello. De ahí el sentimiento de sentirse incomprendidas, del que se quejan muchas personas que lo están viviendo.

La medicación es necesaria en muchas ocasiones, pero no es la solución definitiva, entonces... ¿Por qué no investigar por otra vertiente mucho más esperanzadora? Otra característica de esta energía es que se presenta periódicamente una vez despertada, con lo cual se vive cíclicamente sus consecuencias o purificaciones. Una vez que se ha despertado no es posible volverse atrás. Lo único que podemos hacer es conocernos y trabajar en nuestro interior para no bloquear su flujo innecesariamente, pues esto sólo sería retrasar el proceso.



El Cuerpo del Hombre-Total, del Divya, del Siddha. Los Chakras, o centros de conciencia y los planos correspondientes al Sol de Oro, Sol Negro, Hoyo Negro (Sunya, el Vacío y al Rayo Verde. El Universo de ELELLA y ELLAEL, del Hombre y la Mujer Absolutos, al que los guerreros del Hitlerismo Esotérico alcanzan, cruzando por la Puerta de Venus.

-El Camino hacia la Luz-
La Doctrina de losChakras en la Alquimia



Runa del Vril

Los alquimistas llaman a los chakras los “sellos de los planetas” o "calderas del alma". La especialidad de las enseñanzas alquímicas es que existen tres niveles de energía sobre los cuales tienen efecto los chakras: se llaman Nigredo, Albedo y Rubedo. El objetivo de la alquimia práctica es el de alcanzar el máximo nivel de vibración, el cual está relacionado a un profundo desarrollo de la personalidad y la consciencia.

El objetivo de la investigación alquímica y del trabajo práctico de laboratorio es el descubrir la corriente de energía vital para iluminar lo oscuro, lo enfermo y lo inconsciente y “dirigirla hacia la luz”. Los grandes alquimistas como Paracelso alcanzaron el discernimiento y transcribieron su sabiduría en forma de remedios prácticos, es decir en elixires especiales obtenidos de metales, gemas y plantas.

¿Pero, a qué le llamaban energía vital y cómo vivificaba ésta a los hombres y a la naturaleza?

De acuerdo a la idea de los alquimistas (y a las antiguas enseñanzas ayurvédicas sobre la salud), la energía vital está íntimamente conectada a la "luz de los siete planetas". Los siete planetas fueron agregados a los cinco ya conocidos en aquel tiempo: Mercurio, Venus, Marte, Júpiter, Saturno, el Sol y la Luna (en Ayurveda existen nueve planetas, aquí se incluyen las dos nodos lunares -planetas- Rahu y Ketu). Todo sobre la Tierra emerge de los rayos o energía de estos planetas. Como en un prisma, los planetas dividen la “luz divina de la creación” en siete cualidades. Estas crean los cuatro elementos: tierra, agua, fuego y aire (así como al quinto, el elemento secreto y sagrado, el éter) y los tres principios alquímicos básicos: Sal, Azufre y Mercurio (simplificados corresponden al cuerpo, al alma y al espíritu). Los metales, los minerales, las gemas, las plantas, los animales y también el hombre se originan a través de varias combinaciones de las siete energías planetarias, los cuatro elementos y los tres principios básicos. La “mezcla” predominante determina lo que emergerá y qué clase de carácter tendrá.

Debido a esto Paracelso enfatiza con respecto a los seres humanos: "Cuando nace un niño, su firmamento nacerá con los siete órganos, los cuales tienen el poder de llegar a ser como los siete planetas y de este modo adquirir todo aquello que corresponde a su firmamento". En sus exhaustivos escritos Paracelso se refiere con frecuencia a la gran influencia que los planetas ejercen sobre el bienestar del hombre, sobre sus órganos físicos tanto como sobre su naturaleza y su “astrales”, es decir sobre el sistema energético del ser humano.
Los escritos de Paracelso retratan la complejidad y el impacto de las fuerzas planetarias y demuestran los profundos pensamientos de la alquimia. Pero Paracelso, que fue el fundador de la medicina “moderna” y al mismo tiempo probablemente el alquimista más famoso de la historia, no estaba solo. Cientos de años atrás, hasta el siglo XVII, la alquimia era una forma del conocimiento científico que gozaba de reconocimiento. Goethe y Newton estudiaron los principales trabajos de alquimia, extendiéndose desde las obras de Paracelso hasta la "Aurea Katena" y realizaron naturalmente pequeñas pruebas de laboratorio. En los últimos doscientos años se desarrollaron partiendo de la ciencia universal de la alquimia, disciplinas individuales como la biología, la medicina, la química, la farmacología, la física, la geología, la astronomía y la psicología. Otros campos como la astrología, la geomancia, el conocimiento energético y la filosofía hermética se asignaron a las “ciencias ocultas”, al esoterismo o la “Paraciencia” (parapsicología, etc.). En la alquimia y para Paracelso todo este conocimiento ya

estaba conectado. "Como es arriba es abajo" es un principio básico de la alquimia hermética de acuerdo al cual se investigaron los principios de los siete planetas. Los alquimistas estudiaron no solamente las influencias planetarias durante la formación y el surgimiento de las gemas, los metales y las plantas y los aspectos astrológicos al momento del nacimiento, sino que experimentaron también consigo mismos y sus pacientes, para ver de qué forma el fluir de esas siete energías vitales era cambiada por las influencias externas e internas y para ver cómo esta corriente podía ser ayudada y cultivada. Esto está comprendido en las enseñanzas alquímicas de los chakras y de los tres niveles energéticos y cualidades de "Nigredo", "Albedo" y "Rubedo", lo que ha sido señalado en el primer artículo de "Los Elixires de Vida de Paracelso" y en el último ejemplar sobre "La Secreta Estrella de Siete Puntas Vitriol", donde se mencionó escuetamente el camino de la energía vital.

El Modelo de los Chakras

En el modelo de chakras alquímico cada uno de los siete planetas envía a la Tierra tres "cualidades de energía" diferentes que, expresado simplemente, corresponden a la vibración del cuerpo, del alma y del espíritu de cada planeta (en la alquimia: sal, azufre y mercurio). Cada una de las tres cualidades de los siete planetas puede encontrar resonancia dentro de los chakras de un ser humano y así se originan los tres niveles diferentes de vibración del modelo de chakra alquímico. La vibración de la sal (= cuerpo) corresponde a los planetas del nivel más bajo de vibración de los chakras, el así llamado nivel "Nigredo". La vibración del azufre (= alma) corresponde a los planetas del nivel de "Albedo" y, el nivel de vibración más alto, la vibración del mercurio (= espíritu) corresponde al nivel "Rubedo".

Nigredo (= Negrura), el nivel más bajo de vibración, sustenta los procesos de solidificación, cuerpo, sal.

Albedo (= Blancura), el nivel de vibración medio, sustenta los procesos disolutivos y distributivos, alma, azufre.

Rubedo (= Rojo), el más alto nivel de vibración, sustenta los procesos de regulación y armonización, espíritu, mercurio.

Los nombres están relacionados con los colores obtenidos durante el Gran Trabajo, es decir la transmutación del plomo de la más baja vibración en oro brillante de la más alta vibración. En el transcurso de este proceso la materia se transforma del negro al blanco (y el amarillo) hasta el rojo.

En una persona sana, consciente, las tres cualidades de energía de los siete planetas se encuentran en armonioso equilibrio. El estado de armonía suprema corresponde al nivel Rubedo, porque cuando todo fluye armoniosamente en cada uno y el flujo energético no es obstaculizado ni bloqueado, fluirá entonces la energía vital más intensamente a través del hombre y él será capaz de desarrollar completamente sus fuerzas de la consciencia. Una persona saludable también necesitará partes de Nigredo, la vibración inferior de sal-planeta vibración, porque estas afectan la condensación y la cristalización, por ejemplo durante la formación de los huesos y las partes sólidas de los tejidos.

Sin embargo, si esta cualidad de la energía es muy dominante, entonces el hombre "cae" con la totalidad de su ser dentro del nivel vibracional más bajo, el Nigredo –se "petrifica" y "esclerotiza" en cuerpo, espíritu y alma– (en la alquimia se interpreta de hecho como la "caída en el pecado"). Por otra parte, si domina el principio disolvente de Albedo, azufre respectivamente, la persona sufrirá de enfermedades inflamatorias y febriles y se perderá en sus emociones. Pero la armonía de Rubedo es alcanzada por medio del desarrollo interno y la introspección. Solamente a través del proceso de "maduración" interna somos capaces de manejarnos con las influencias diarias de manera flexible, sin desviarnos del curso o perder la armonía energética.

Antigua ilustración de los chakras con los símbolos de los planetas. Aquí se presenta el nivel más bajo de vibración de los chakras, el nivel Nigredo, y por consiguiente la persona aparece sombreada en negro.
Las enseñanzas alquímicas incluyen por lo tanto un modelo de desarrollo tanto de materiales como del ser humano - desde de la "oscuridad", la oscilación baja y lo inconsciente hacia la "luz" y la sabiduría.

Así se entendieron entonces los tres grados de desarrollo de Nigredo, Albedo y Rubedo como diferentes grados de curación corporal, mental y espiritual, de maduración interna y desarrollo de la consciencia. Para sustentar

este alto estado de energía y armonía, los alquimistas produjeron los “Arcanos Superiores”, o grandes remedios alquímicos desarrollados partiendo de metales y gemas, los cuales se producen nuevamente hoy día de acuerdo con las recetas de Paracelso.

Nigredo, ‘Negrura’

La ilustración alquímica de los chakras más famosa y sus sellos planetarios fue concebida por Johann Georg Gichtel (1638-1710), un alquimista originario de Regensburg, Alemania. De acuerdo a la descripción la imagen ilustra a un "hombre completamente terreno, natural y siniestro, en las estrellas y los elementos" y muestra cómo "la rueda de los planetas, en siete sellos diabólicos se superpone sobre el alma". A su vez, se describió una rueda planetaria como el curso de las siete estrellas alrededor de la Tierra. En su ilustración Gichtel dispuso los siete planetas clásicos sobre el cuerpo humano y correlacionó a cada uno de ellos con uno de los siete vicios o pecados capitales, como el orgullo, la avaricia y la envidia. Gichtel quiso demostrar las circunstancias bajo las cuales evocan los planetas aspectos negativos en el hombre (más precisamente en qué relación de chakras). Esta resonancia planeta-chakra corresponde al más bajo estado vibracional, el Nigredo. Por lo tanto se ha sombreado la figura.

En este nivel energético más bajo el chakra base resuena con la vibración-sal de la Luna, el chakra esplénico/sexual con la vibración mercurial más baja, el chakra del plexo solar con la de Venus, el chakra del corazón con la vibración sal del Sol, el chakra laríngeo con Marte, el chakra del entrecejo con Júpiter y el chakra coronario con la vibración sal de Saturno.

La personalidad de Nigredo:

Cuando predominan en el hombre las vibraciones de sal oscuras de los planetas, entonces la capacidad de autorreflexión no es muy elevada. Estas personas son fáciles de manipular y son olvidadizas. Para ellas el mundo consiste solamente de sus propios deseos y necesidades, a las que siguen inescrupulosamente. Las personas Nigredo son dominadas por patrones emocionales simples que dominan su capacidad cognoscitiva. Todas las personas pueden ser confinadas a la fase Nigredo por cierto tiempo. Entonces todo parece detenido y endurecido, nada se mueve y se percibe una sensación de sofocación. Aparecen las “enfermedades de endurecimiento”, como la rigidez de los miembros, la “artereosclorosis” y otras enfermedades sedimentarias. Una transformación alquímica interna permanente se inicia por medio de la intensificación del fuego, del azufre, de la transformación de las emociones y del fortalecimiento de la “cualidad del corazón”. Con la ayuda de esencias alquímicas como la perla, el oro, la plata y la esmeralda se puede sustentar especialmente un cambio. La esencia de la perla, la que fue altamente estimada por Paracelso y considerada como el segundo elixir en importancia después del oro, incrementa un contacto más fuerte con las propias emociones y la esmeralda fortalece las cualidades más elevadas del corazón. El oro restablece la energía vital y la plata nutre al alma con cuidado maternal y seguridad. Para aquellos que no pueden encontrar la salida a un dilema y a la rutina diaria, son de ayuda las esencias de diamante y de amatista. Las esencias de oro, zafiro y hierro otorgan la fortaleza necesaria y el coraje para tomar un nuevo camino.

Albedo, ‘Blancura’

En la ilustración de Gichtel se da una indicación de la forma en que los planetas pueden actuar positivamente y de cómo los vicios pueden transformarse en virtudes: es la espiral marcada que conecta todos los "sellos de los chakras", alternando entre la cúspide y la base. En esta nueva secuencia se muestra la forma de salir de la “negrura” hacia el camino de Albedo.

Dependiendo de si se considera al corazón o a la corteza como el origen, esa nueva secuencia del planeta se refiere al “sendero del corazón” o el “sendero del místico” respectivamente. Sin embargo, estas resonancias planetas-chakras son sólo una etapa intermedia purificadora y superadora, venciendo la rigidez de Nigredo en su sendero hacia el nivel más alto de transformación, la vibración de Rubedo.

La personalidad de Albedo:

Cuando dominan las fuerzas Albedo de los planetas, se exaltan fácilmente las emociones. Sin embargo, la persona trata de aumentar la autorreflexión y su estado de atención. No obstante su sexualidad es siempre contradictoria al desarrollo de una forma superior del amor (esto no significa que deberá evitar el sexo). A

semejanza de cómo las sustancias se destilan y purifican en un laboratorio, el hombre es purificado por el “fuego” y el “agua” de las emociones. Durante el desarrollo de las cualidades superiores del corazón el siempre hará una elección mejor entre “la luz y la oscuridad” y formará su carácter y las cualidades de su consciencia. Se disuelven miedos, traumas y bloqueos y fluirá la energía en su totalidad dentro de los chakras con toda su fuerza.

En esta fase, tanto la “esencia del corazón”, la esmeralda, como las esencias de oro y plata, son los mejores ayudantes en relación a las dos mezclas de rescate de los siete metales y las nueve gemas. Aquí es donde la esencia de perla ayuda a reconocer los miedos todavía ocultos. Además, el diamante, la amatista, el circonio y el vitriolo, muestran el camino de acceso a los niveles espirituales superiores.

Rubedo, ‘Rojo’

Esta tercera secuencia de los siete planetas está codificada por los alquimistas en una figura geométrica determinada: la “Estrella Vitriol de Siete Puntas”. Ya se hizo referencia a ella en la última publicación en conexión con la estrella geomántica de siete puntas de los templos en Francia, la “línea del Grial” y del sistema energético extensivo de la Tierra.1 En el la Estrella Vitriol de Siete Puntas también está codificada la secuencia planetaria de Nigredo. El orden planetario se corresponde con una conexión circular de los siete rayos planetarios. La secuencia Albedo conecta en forma de zigzag, en la cúspide, a los planetas de la estrella de siete puntas con el rayo del Sol y así con la línea del Grial (vea el número anterior). Resulta entonces la secuencia Rubedo, si se sigue los rayos de la estrella a través de su centro hasta el rayo opuesto –esto es desde Saturno a Venus y vía Júpiter, Mercurio, Marte y la Luna hasta el Sol– comparables a las líneas de un pentágono, en vez de la circunvalación a través de los bordes de una estrella de cinco puntas.

En el nivel Rubedo el chakra base vibra en resonancia con la más alta vibración del Sol, el chakra esplénico con la Luna, el plexo solar con Marte, el chakra cardíaco con Mercurio, el chakra laríngeo con Júpiter, el chakra del entrecejo con la vibración mercurial de Venus y el chakra coronario con la vibración más alta de Saturno. La curación alquímica acontece cuando los chakras comienzan a resonar con la más alta vibración.

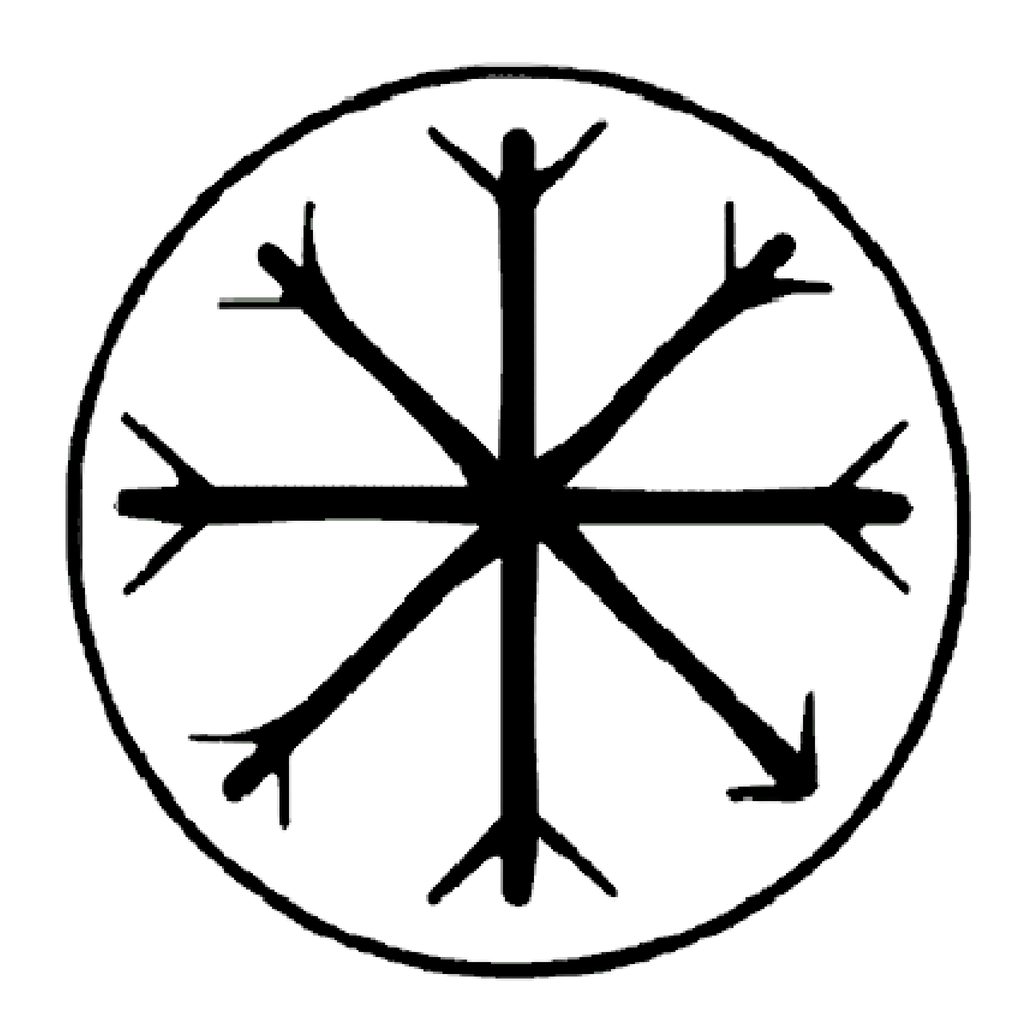
La personalidad de Rubedo:

Cuando domina en nosotros la vibración de Rubedo en relación con los planetas, poseemos la capacidad distintiva de la auto observación y la autorreflexión. Nuestro desarrollo espiritual se transforma en una necesidad interna. Una persona Rubedo reconoce que su cuerpo representa un “laboratorio” cósmico, por medio del cual él es capaz de aprender y de experimentar con su mente. El mismo está en la posición de completar la creación y de guiar su organismo a la mayor amplificación vibracional posible.

El objetivo es ahora preservar el estado Rubedo así como el flujo permanente de la vida diaria. El alcanzar un estado tal por primera vez no es garantía de permanecer en esta elevada armonía y nivel energético. Existen muchos registros de “maestros caídos”. Aquí es de ayuda la aplicación rítmica de la esencia respectiva, que cambia diariamente. Cada día de la semana está gobernado por un planeta que actúa como “regente”, lo que significa que la energía de ese planeta en ese día nos domina y afecta mayormente.

Este conocimiento muy antiguo se preserva en los nombres de los días de la semana y en las divinidades planetarias (ver la tabla). Desde tiempos remotos son asignados a cada planeta un metal y una gema principal (así como una planta en particular) y precisamente esas esencias son aplicadas en cada uno de los días respectivos. De este modo el sistema energético está armonizado óptimamente con el nivel más alto de vibración de los planetas y el hombre vibra en el ritmo natural de la energía vital de nuestro planeta: los domingos el chakra de base se activa más intensamente; los martes el segundo chakra, y así sucesivamente día a día hasta llegar al chakra coronario los sábados.

El próximo artículo se referirá al hecho de que estas influencias planetarias no son en absoluto ideas alegóricas de los alquimistas, sino que éstas pueden ser comprobadas hoy en día por medio de instrumentos de medición y de que la energía planetaria influencia de hecho a ciertos metales y órganos.



Magia Sexual Licantropica

Magia Sexual Licantropica

Las fuerza de la Magia sexual licantropía liberan estados profundamente enraizados con el Subconsciente del Ser Humano. A través del Rito de Pasaje están las energías Odinicas del bajo Pleroma.

Las energías anteriormente mencionadas son la base de la Magia Sexual Licantropíca. En primera instancia, el Mago debe reconocer su Maestro Licantropico en su imaginación mágica, este guarda pleno conocimiento del Mago. Socrates le llamaba Daemon. El Daemon enseña al Mago del Hielo a usar y aplicar sus fuerzas internas. Adicionalmente además hay un número infinito de entidades mágicas demoníacas o intraterrenas/extraterrenas en la imaginación del Mago, todos son posibles de invocar o evocar.

Otro aspecto importante de este tipo de Magia, que debe ser mencionado es la protección del Isolamiento. Libertad perfecta, significa verdadero Isolamiento, es la capacidad de alejarse de todos, el Isolamiento debe ser dominado por el Mago del Hielo. El Verdadero Isolamiento es la energía del Mago del Hielo, que es aplicada a la Magia Sexual Licantropica, el Isolamiento perfecto esta situado en la energía licantropía, de la cual el Mago necesita para sus prácticas sexuales.

La sexualidad es mas un campo de pesquisa, las ideas y posibilidades son infinitas para nuestra imaginación, y las imaginaciones poco comunes crearían más y mas situaciones fuera de los parámetros para nuestros intentos. Debido a las pesquisas realizadas y algunas realizaciones Licantropíca hechas por otros Magos del Hielo se han logrado contactar los planetas Trans-Saturnianos ligados a la Magia Sexual dándoles a estos Magos nuevas Visiones.
Los Genios de Urano, Neptuno y Plutón comprenden los más altos misterios y las más altas Iniciaciones en esta clase de Magia Sexual, así como el progreso mágico. En el campo de la Ultra-imaginación sobre y trabajando sobre el semen y la menstruación se logra por lo general mayor maestría de eyaculación, llamando a través de estos fluidos energía plutoniana del mas bajo Pleroma.

A través del control de las energías de la esperma y de la menstruación es posible que el Mago penetre en las mas altas esferas Trans-Saturninas y ejecute operaciones mágicas. Refiriéndose al campo Trans-saturnino, el mago sexual llega al altísimo reino de **LYKOS = lobo.** En Lykos, comienza el primer nivel transformador de magia sexual licantrópica.

En el area Trans-Saturnina, el Mago ha elevado su posición tornándose apto para aplicar la magia sexual licantropica en casos concretos con autoridad y poder. El Verdadero Isolamiento es trascendido al área Trans Saturnina y es integrado a una nueva área estructural.

Sistema de Planetas Complementarios

Puede suceder que no puedas realizar el ritual de magia sexual o magia planetaria en el día y/o a la hora regidos por el planeta propicio para el ritual. Pero cada uno de los planetas rige en consonancia con uno o varios de otros planetas en forma armónica, al igual que resulta incompatible con uno o varios de otros planetas.

En la relación que figura mas adelante, puedes ver cuales son los planetas, que sin ningún problema, pueden sustituirse por otros, cuales pueden sustituirse dentro de ciertos límites y cuales no pueden sustituirse.
“Dudoso” significa que es mejor no tomar esos planetas como sustitutos, salvo que no exista ninguna otra posibilidad. El hecho, por ejemplo, de que el Sol pueda ser sustituido por Marte no significa en modo alguno que Marte pueda ser sustituido por el Sol.

La afirmación de que una hora determinada es propicia para un ritual se refiere exclusivamente a la hora de inicio del mismo. No significa que el ritual tenga que concluirse también dentro de esa hora planetaria: el ritual puede extenderse incluso a lo largo de una hora planetaria no propicia; se trata única y exclusivamente del momento de Inicio del Ritual, de la energía iniciática.

Sol - ☉

Sin Problemas: Mercurio, Venus, Marte y Júpiter.
Aspecto mas propicio: Saturno y Urano.
Absolutamente Incompatibles: Neptuno y Plutón.
Dudoso: Luna.

Luna - ☽○☾

Sin Problemas: Mercurio, Venus y Júpiter.
Aspecto mas propicio: Neptuno y Sol.
Absolutamente Incompatibles: Marte y Saturno.
Dudoso: Ninguno.

Marte - ♂

Sin Problemas: Sol y Júpiter.
Aspecto mas propicio: Saturno.
Absolutamente Incompatibles: Urano y Neptuno.
Dudoso: Venus, Mercurio, Luna y Plutón.

Mercurio - ☿

Sin Problemas: Sol, Venus y Júpiter.
Aspecto mas propicio: Ninguno.
Absolutamente Incompatibles: Marte y Saturno.
Dudoso: Neptuno y Luna.

Júpiter - ♃

Sin Problemas: Sol, Venus y Neptuno.
Aspecto mas propicio: Ninguno.
Absolutamente Incompatibles: Marte, Saturno y Urano.
Dudoso: Luna, en particular Plutón, y Mercurio.

Venus - ♀

Sin Problemas: Sol, Júpiter y Neptuno.
Aspecto mas propicio: Marte.
Absolutamente Incompatibles: Urano y Saturno.
Dudoso: Mercurio, Luna y en particular Plutón.

Saturno - ♄

Un caso especial, el único sustituto posible es Marte. Puede sustituirse por otros planetas en aspectos extraordinariamente propicios.

Urano - ♅

Comparable a Saturno. No obstante, existe una ligera afinidad tanto con Marte como con Saturno. Podría tomarse en consideración como sustitutos otros planetas y realizarse la prueba con ellos solo en aspectos que sean claramente propicios.

Neptuno - ♆

Sin Problemas: Júpiter, Venus y Luna.
Aspecto mas propicio: Los planetas restantes.

Plutón – ♇

Es posible Marte; los otros ocho planetas en casos de aspectos muy propicios.

Esferas de Acción de cada uno de los Planetas

Ahora puedes definir exactamente el minuto en el que debes empezar un ritual, pero aun no sabes cual de los planetas es “responsable” de tu ritual correcto. Por ello, a continuación enumeramos con palabras clave todas las áreas de la vida asignadas a cada uno de los Planetas. Contando con esa información, puedes hacerte una imagen de la esencia de cada uno de los planetas.
Debido a la complicada red de relaciones existentes entre los planetas se producen algunos solapamientos. En caso de duda, deberías elegir el planeta que por su carácter mas se aproxime a tu problema.
La selección del planeta adecuado es probablemente uno de los pasos mas interesantes en la determinación del instante propicio: De esa forma puedes constatar si realmente tienes intuición para ver la naturaleza de tu problema y tus intenciones.

Sol – ☉

Ambición, currículo, honor, todos los asuntos masculinos (conjuntamente con Marte); el corazón, el pecho y la columna vertebral, patrimonio, celebridad, suerte, oro; rango y clase social elevados, realeza (conjuntamente con Júpiter), el señor, el padre o el capitán de un grupo u organización; el cuerpo humano como totalidad, salud sanación, niños, especulación, riesgo, diamantes, amantes, animador, diversión, teatro y tablas, actor de cine, lugares de diversión, autoridad, el déspota y tirano, orgullo y la caída que le sigue; arrogancia y la letra de la Ley.

Luna - ☽○☾

Todos los asuntos femeninos, procreación y fertilidad; desarrollo de las facultades mediáticas, sensibilidad, problemas relacionados con la opinión publica y las masas; cambio, ritmos, indecisión; familia, espíritu casero y lo relacionado con el hogar; la madre, maternidad, bebes y niños, alimentación y cuidados, la maduración de las semillas, alimentación, alimentos, el estomago, los senos, emociones y debilidad, las mareas, el agua, el mar, barcos y tripulaciones; el hogar; todo lo que circunda y protege, objetos perdidos, velas.

Marte - ♂

Valor, coraje, desviación de la norma; protección contra peligros físicos y espirituales, maquinas e instrumentos de corte, aventura, energía, coches, motores de combustión, guerra y armas (excepto armas gaseosas y nucleares), luchas, escenarios de guerra y campos de batalla (incluidos los caseros); operaciones, cirujanos, sangre, derramamiento de sangre, dolor, fiebre, liderazgo, ambición, la fuerza de superar obstáculos, espíritu emprendedor, palabras cortantes, accidentes, en particular incendios y los relacionados con el corte, “advenedizos”, informaciones, egoísmo, testarudez, decisión, violencia, erupciones descontroladas.

Mercurio - ☿

Intelecto del Espíritu, entendimiento sobre el sano sentido común, destreza, escritura, manuscritos, lenguajes, todos los instrumentos de la escritura: lápices, maquinas de escribir, etc.; procesos mentales y percepciones, comunicación (mental y física), correo y cartero, correspondencia, periódicos y revistas, telecomunicación , telegramas, teléfono, etc.: rumores informes, reporteros, el aprendizaje de habilidades y la adquisición de conocimientos, escuelas y educación, , arte oratorio, libros, documentos, certificados, todo lo que esta escrito o impreso, hermanos y hermanas, parientes, vecinos, visita y visitante, sistema nervioso y nervios, robo y ladrón, respiración, pulmones y enfermedades pulmonares, juventud en general, novedades, informaciones, mensajes y nuevas, profesor, palabrería, arrendatario, comerciantes, enfermedades y desesperación.

Júpiter - ♃

Finanzas, bancos, banqueros, prestigio y renombre, apuestas de todo tipo en juegos de azar, jugador, caballos, carreras de caballos, fortuna en general, religiones y filosofías, abogados y juristas, la ley, legalidad e ilegalidad, citaciones judiciales, la iglesia y sus dignatarios, universidades y escuelas de perfeccionamiento, ganancia y expansión, acciones y otros valores de riqueza, la corte real, sabiduría, editoriales, extranjeros y ciudadanos nacionales. Viajeros descubridores, seguros, niños pequeños, sueños, relaciones con el extranjero, ceremonias, rituales y desfiles, hígado y sangre, y todas las alteraciones relacionadas con ellos.

Venus - ♀

Amor, matrimonio, relaciones, belleza, arte, artista, disposición artística, música, acontecimientos sociales, relaciones sociales, romanzas y cortejos, fiestas de boda, elegancia, armonía, alegría, ganas, paz y pacifismo, desequilibrio, dinero (conjuntamente con Júpiter), inversiones o inversores, bienes muebles, contratos, acuerdos, sobrinas y sobrinos, los riñones y todas las dolencias renales.

Saturno - ♄

Casas, propiedad y bienes inmobiliarios, hombres y cosas viejos, que son muy antiguos, karma, excavaciones , minas, muerte, tiempo, relojes, relojes de pulsera, puntualidad, paciencia, decisión, agotamiento, estabilidad, sabiduría de la vejez, autodisciplina, deudas, crear obligaciones, obligaciones de pago, acuerdos, promesas, responsabilidades, depresión, soledad, economía, espíritu ahorrador, lo metódico, pasado, tristeza, aflicción, melancolía, todo lo que perjudica e inhibe, cinismo, sarcasmo, carreras, posición en el mundo fuera del hogar propio, renombre, reputación, fama, destino, patrones y obreros, el gobierno, reuma.

Urano - ♅

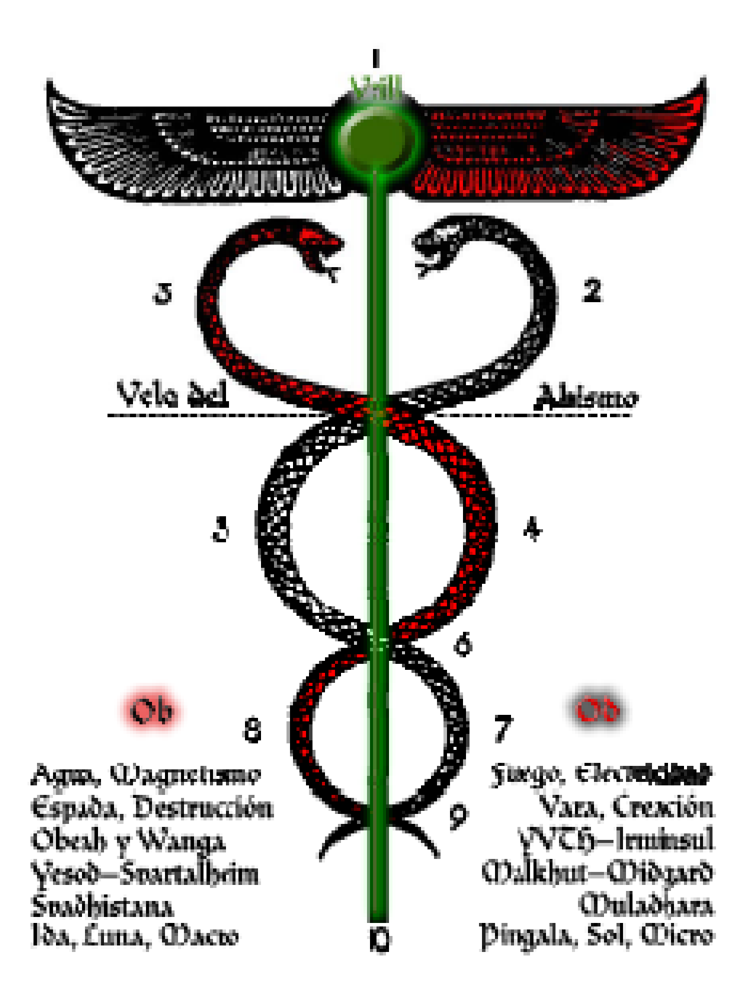
Poderes mágicos, cambios repentinos, lo nuevo, lo moderno, inventos, libertad, paradojas, tecnología aeroespacial y nuclear, caos y crisis, divorcio, ciencia, inconformismo, rebelión, impredecibilidad, ilustración, fanatismo, amotinamiento, anarquía, huelgas, expectativas y deseos, asuntos humanitarios, amigos, socios de club, fraternidad, asociaciones, hijas y yernos, abortos y muertes familiares.

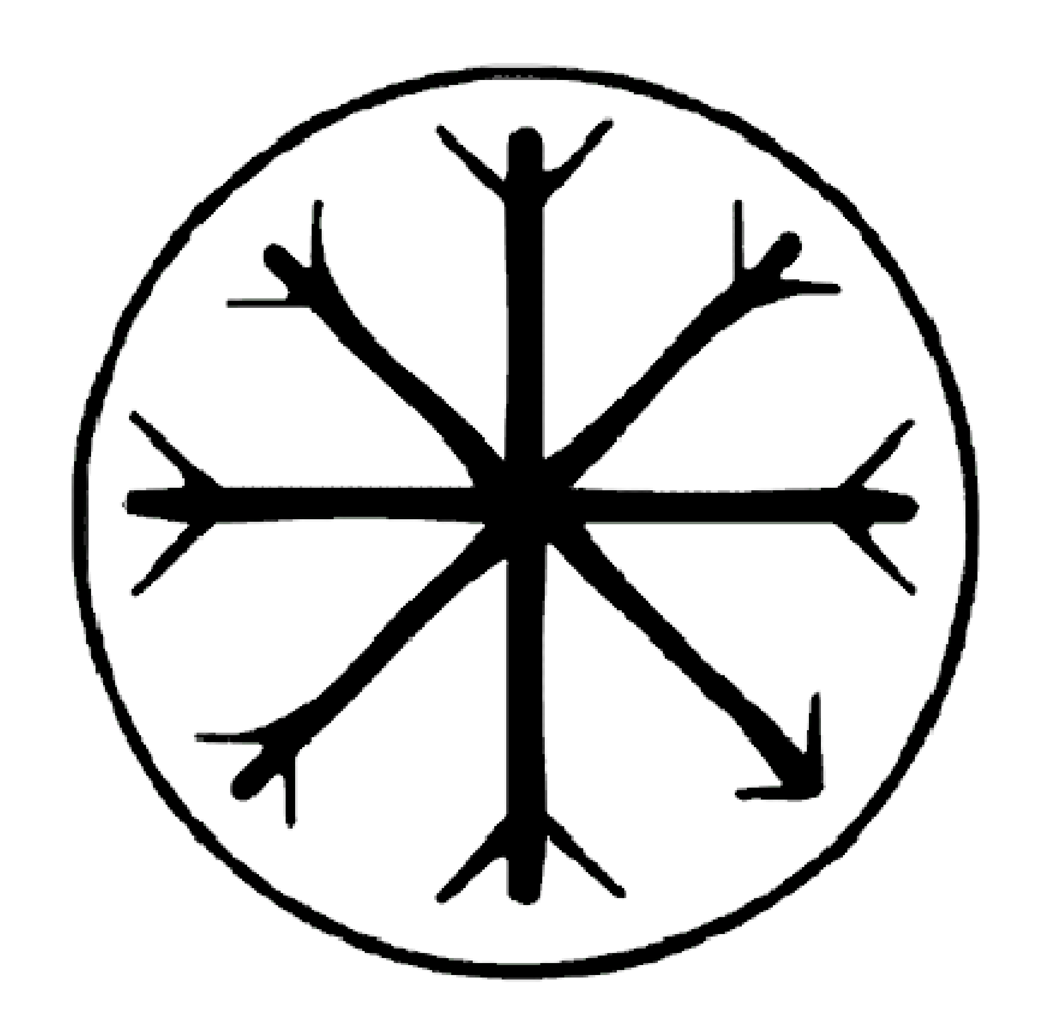
Neptuno - ♆

Clarividencia, hombres y asuntos que se relacionan con el mar, el medio, el mundo astral, la bola de cristal, mística y sensibilidad, lo misterioso, desconocido e inexplicable, profetas y profecías, trances psíquicos, lo vago, intangible y ensoñación, inspiración, idealismo, adicción y dependencia, artificial y sintético, sobre todo cuando parece ser totalmente distinto a lo que realmente es, ilusiones, imitaciones, alguien que ataca desde bastidores, reuniones ilegales, negocios y actividades, secretos, excéntricos y ermitas, informadores, sacrificio, desterrar, prisión, hospitales, asilos y cárceles, soborno y corrupción, cuitas y preocupaciones ocultas, beneficencia no reconocida, suicidio.

Plutón – ♇

El Submundo (tanto de los muertos como el submundo criminal del hampa), la vida después de la muerte, lo oculto que permanece profundamente enterrado en el subconsciente o en la tierra (petróleo, gas, piedras o minerales), hombres subversivos y enemigos, renacimiento, recuperación transmutación, la muerte y los muertos, iluminación, metamorfosis, destrucción de lo antiguo para permitir el nacimiento de lo nuevo (de forma lenta, no tan impulsiva y violenta como en Urano), evolución y revolución, fanatismo y fanáticos, personas con profesión relacionadas con los entierros, deudas y acreedores, impuestos y funcionarios del Ministerio de Economía, herencias, testamentos y legados, perdidas y quiebras, investigaciones respecto a la vida después de la muerte.





Iluminación a través de la Alquimia Taoísta aplicada al Sendero de la Mano Vacía

Iluminación a través de la Alquimia Taoísta aplicada al Sendero de la Mano Vacía

Practica: Las Cuatro Formulas Secretas de la Enseñanza del Embrión del Tao

Las cuatro fórmulas secretas de la enseñanza del embrión del Tao, han sido extraídas y adaptadas por el autor de una obra llamada T´ai-i chin-hua tsung-chih (Doctrina de la flor de oro de la unidad suprema).

El libro, pertenece a la tradición de una de las grandes escuelas del taoísmo religioso, la de la Realización de la Verdad. Fue originalmente transmitido oralmente, luego por manuscritos; la primera impresión data del periodo Kien Lung (siglo XVIII), y su impresión sobre planchas de madera se puede rastrear hasta el siglo XVII.

Sin embargo, las enseñanzas del T´ai-i chin-hua tsung-chih son mucho más antiguas que su fijación por escrito. Su tradición oral se remonta hasta el periodo Tang durante el siglo VIII. Los preceptos del libro se hacen remontar al maestro Lu Tung-pin (Lu-Tu-Ping o Lu Dung Bin), a quien más tarde la tradición popular situó entre los Ocho Inmortales de la tradición taoista, nacido el año 755 después de Cristo.

El libro fue impreso nuevamente, en mil ejemplares, en Pekín en el año 1920, juntamente con el Hui Ming King (El libro de la conciencia y la vida), y conocido en Occidente por la traducción (parcial) del sinólogo alemán Richard Wilhelm con el comentario de C. G. Jung, en Zurich, 1929, y traducido al español con el titulo de El secreto de la flor de oro, por la editorial Paidos.

Otra traducción completa al español la llevo a cabo la editorial Umbral Editores en 1982, con el titulo de El misterio de la luz de oro.

El libro representa una síntesis entre las prácticas respiratorias de meditación propias de la doctrina del elixir interno (Nei-Tan) y el budismo chino del ch´an (zen).

Primera Formula: Recolección de Luz-Vril

La energía sexual dentro de tus órganos reproductores es la energía más poderosa de tu cuerpo. Cuando ésta energía-luz-Vril es continuamente canalizada e introducida en el sistema energético, a través de los ejercicios de transmutación sexual, eleva en forma progresiva el nivel energético de todo el organismo, convirtiéndose en la materia prima que dará nacimiento al <Embrión Sagrado o Embrión del Tao>.

El discípulo aplicado debe recolectar diligentemente esta poderosa energía, para circularla por el organismo y mezclarla con las energías que producen los diferentes órganos del cuerpo, hasta que empiecen a fusionarse en el espacio de la fuerza o Tan-Tien inferior. El ejercicio para lograr la transmutación de la energía sexual y recolectar la luz es el siguiente:

1.-Acomódate en posición de meditación con la espina dorsal erecta.

2.-Contrae el ano. Siente que estás contrayendo el ano y que lo estás subiendo hacia arriba, al mismo tiempo que inhalas pausadamente por la nariz e imaginas que la energía sube desde los órganos sexuales por la espina dorsal hasta la cabeza. La contracción te tomará 2 o 3 segundos.

Si eres hombre advertirás que la acción contractora abarca no sólo el ano sino también el pene y los testículos, los cuales se recogen hacia la base del tronco. Si eres mujer sentirás que la acción contractora invade el pasaje vaginal.

3.-Relaja el ano al mismo tiempo que exhalas pausadamente por la nariz e imaginas que la energía baja por la cara (lengua pegada al paladar), el pecho, el abdomen y de regreso a la base del tronco.

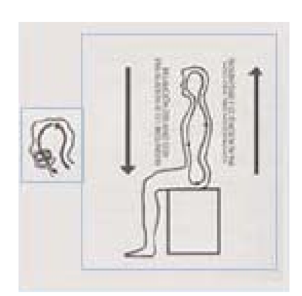
4.-Repite los pasos 2 y 3 varias veces. Es decir, contrae nuevamente unos cuantos segundos y luego relaja...contrae nuevamente...relaja...contrae una vez más...relaja. Haz esto por periodos de unos cuantos minutos de duración, en diferentes momentos durante el día.

Recuerda que durante la contracción solamente trabaja el diafragma urogenital y no debe haber ningún movimiento ni contracción de los músculos abdominales ni de ninguna otra parte del cuerpo.



Primera formula Secreta de la Enseñanza del Embrión del Tao: Recolección de Luz-Vril

5.-Para salir del ejercicio, en la última exhalación y relajación del ano imagina que la energía se reparte por todo tu cuerpo y que irradia hacia afuera creando una hermosa esfera de luz a tu alrededor.



El ejercicio de Transmutación Sexual o la Recolección de Luz-Vril

Segunda Formula: Nacimiento del Embrión el Espacio de la Fuerza

"Todo un año es necesario antes de que nazca el embrión, se deshaga de la cáscara y pase del mundo mortal al inmortal".

El secreto de la Flor de Oro

Conforme avanza el discípulo en la práctica de la recolección de la Luz-Vril (primera fórmula), esta energía empieza a circular por todo el organismo mezclándose con las energías que producen los diferentes órganos y partes del cuerpo. Con el tiempo estas energías se fusionan dando nacimiento al embrión del Tao (la perla) en el espacio de la fuerza (el centro de gravedad, el caldero o Tan-Tien inferior).

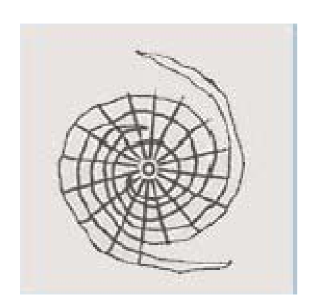


Segunda Formula Secreta de la Enseñanza del Embrión del Tao: Nacimiento del Embrión en el Espacio de la Fuerza

El ejercicio para lograr el nacimiento del embrión en el espacio de la fuerza, es el siguiente:

1.-Acomódate en posición de meditación. Relájate completamente, pero permanece con la espina dorsal erecta. Debes permanecer completamente relajado para que la energía circule correctamente en tu interior. Cualquier tensión muscular impide a la energía fluir adecuadamente. Ahora, centra tu atención en el espacio de la fuerza. Traza una línea imaginaria desde el ombligo hasta la columna vertebral y centra tu atención a mitad de esta línea. Este punto intermedio entre el ombligo y la columna vertebral es el punto conocido como el espacio de la fuerza o Tan-Tien inferior.

2.-Con el poder de tu mente crea un movimiento en espiral que atraiga hacia el espacio de la fuerza la energía repartida en el tronco del cuerpo y en los diferentes órganos. Promueve con tu atención que la energía en movimiento espiral se condense en una pequeña esfera de luz de una o dos pulgadas de diámetro (la perla). Este pequeño centro de energía es la esencia energética de tus órganos y diferentes partes del cuerpo y posiblemente la percibas como un punto luminoso o de elevado poder energético.



Modo en que debe comprimirse la energía el centro de Gravedad.

3.-Tan pronto como sientas la energía condensada en el espacio de la fuerza empieza a respirar rítmica y armónicamente por la nariz. Al inhalar siente que la energía localizada en el espacio de la fuerza es inflamada con el poder del aliento y que se expande proyectándose, aproximadamente, a un metro fuera de tu cuerpo y en todas direcciones.

4.-Al exhalar por la nariz siente que la energía se contrae a su tamaño original (una o dos pulgadas de diámetro). Haz 7 respiraciones completas (inhalación y exhalación) y descansa mientras permaneces concentrado en el espacio de la fuerza o centro de gravedad.

5.- Repite los pasos 3 y 4 durante siete ocasiones, de tal manera que realices 49 respiraciones en total.

Al finalizar las 49 respiraciones, mantén por algunos minutos la energía concentrada en el espacio de la fuerza y luego permite que la energía de la perla se disperse por todo el cuerpo. Al finalizar el ejercicio, la energía que haz condensado y fusionado durante la meditación volverá a distribuirse armónicamente por todo tu organismo, purificándolo y revitalizándolo.



Nacimiento del Embrión en el Espacio de la Fuerza

Nota: durante tu práctica puedes unir la primera y la segunda fórmula como si fueran un solo ejercicio. Es decir, puedes dedicar algunos minutos a recolectar la luz transmutando la energía sexual, y posteriormente fusionarla en el espacio de la fuerza a través de la segunda fórmula para dar nacimiento al embrión del Tao, tal y como se ha explicado.

Tercera Formula: Separación del Cuerpo-Espíritu para la existencia Independiente

"Este espíritu o aliento cristalizado se forma más allá de los nueve cielos, esto es, aparece como una concentración luminosa arriba y afuera de la cabeza. Por eso El libro del sello del corazón dice: "Silente vuelas...hacia arriba".

Cuando la energía sexual se ha conducido hacia arriba del organismo por un tiempo considerable (primera fórmula), y debido a ello las diferentes energías del cuerpo han sido puestas en circulación junto con la energía sexual y se han mezclado y fusionado en el espacio de la fuerza, formando el embrión sagrado o del Tao (segunda fórmula), se ha logrado la primera y segunda parte del trabajo. La tercera parte del trabajo, consiste, en conducir al embrión sagrado hacia arriba y afuera de la cabeza, transmutándolo y fijándolo. A esto se le llama el nacimiento del fruto bendito o del soberano celestial, o el nacimiento del cuerpo de luz.



Tercera Formula Secreta de la Enseñanza del Embrión del Tao: Separación del Cuerpo-Espíritu para la existencia Independiente

Por eso los maestros dicen: "...se debe aplicar el método de girar la rueda del molino para destilarla y se convierta en el elixir de vida (primera fórmula). Este es el método del trabajo concentrado.

Cuando la perla está llena del elixir de vida, está lista y entonces empieza a formarse el embrión santo; entonces el trabajo debe dirigirse a calentar y nutrir el embrión (segunda fórmula). Este es el método de la conclusión.

Si se logra el embrión, debe dirigirse el trabajo para que nazca y regrese a lo Creativo (tercera fórmula). Este es el método de soltar la mano.

Desde los tiempos más remotos hasta hoy, éstas no son palabras vacías, sino el proceso del Gran Sentido (Tao), el método real para producir el espíritu inmortal y el hombre santo y eternamente viviente. Un inmortal entre los mortales."

El ejercicio para lograr la separación del cuerpo-espíritu para la existencia independiente, es el siguiente:

1.-Acomódate en posición de meditación. Relájate completamente pero permanece con la espina dorsal erecta. Debes permanecer completamente relajado para que la energía circule correctamente en tu interior. Cualquier tensión muscular impide a la energía fluir adecuadamente. Ahora centra tu atención en el espacio de la fuerza. Traza una línea imaginaria desde el ombligo hasta la columna vertebral y centra tu atención a mitad de esta línea.

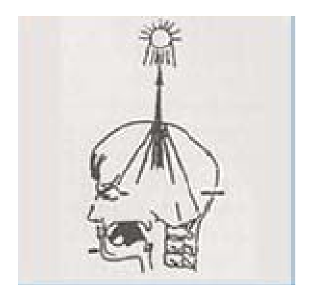
2.-Con el poder de tu mente crea un movimiento en espiral que atraiga hacia el espacio de la fuerza la energía repartida en el tronco del cuerpo y en los diferentes órganos. Promueve con tu atención que la energía en movimiento espiral se condense en una pequeña esfera de luz de una o dos pulgadas de diámetro (la perla). Este pequeño centro de energía es la esencia energética de tus órganos y diferentes partes del cuerpo y posiblemente la percibas como un punto luminoso o de elevado poder energético.

3.-Tan pronto como sientas la energía condensada en el espacio de la fuerza, guíala lentamente con el poder de tu mente hasta la base del tronco, al perineo. Ahora imagina y siente que empieza a subir lentamente por el coxis, la columna vertebral, el cuello y el cerebro hasta la coronilla. Debes tener una clara sensación de que la perla se encuentra en la coronilla; posiblemente sientas que empuja hacia arriba creando una sensación de ingravidez en todo el cuerpo. Según avances en la práctica de esta meditación, la esencia energética contenida en la perla, empieza lentamente a transmutarse y construir un cuerpo de luz arriba y afuera de la cabeza, un cuerpo de espíritu inmortal.



Forma en que debemos guiar la Perla hasta la Coronilla

4.-Ya con la perla en la coronilla estás listo para sacarla hacia arriba y afuera de la cabeza. Para lograr lo anterior debes hacer lo siguiente: Toma una respiración por la nariz, pero no muy abundante, media capacidad pulmonar es lo correcto. Ahora presiona con la punta de la lengua los dientes de abajo y el resto de la lengua contra el paladar. Aprieta los dientes, empuja la barbilla en dirección del cuello y tensa las vértebras cervicales. Levanta la mirada como si quisieras ver la coronilla pero mantén los párpados lo más cerrados que puedas. Mantén una atención vigilante de la perla en la coronilla. Ahora exhala con fuerza por la nariz al tiempo que expulsas la perla por la coronilla a una distancia aproximada de 15 cm., por encima de tu cabeza. Si lo haces correctamente sentirás una clara sensación de que ha salido efectivamente de tu cabeza y flota por encima de ella, creando una sensación de mayor ingravidez, como si te estuvieran jalando hacia arriba con fuerza. No obstante, la perla subirá unos cuantos centímetros por encima de la cabeza y se detendrá; por lo tanto no debes preocuparte por la sensación de ingravidez que sientes. Con la práctica podrás guiar la perla más arriba y tener mayor control de ella.



Forma en que debemos sacar la Perla arriba y afuera de la cabeza

La expulsión de la perla te llevará en total de 5 a 10 segundos. Ya con la perla fuera de tu cabeza y con tu atención centrada poderosamente en ella, con seguridad sentirás un hilo de luz que conecta la perla con tu cuerpo físico. Este hilo de luz puede sentirse como saliendo de la coronilla y estar comunicado con la perla que flota arriba de la cabeza. Es el lazo de unión entre el cuerpo físico y el cuerpo de luz que empiezas a formar con la perla, con tu esencia energética.

Ahora debes guiar con el poder de tu mente la perla que flota sobre ti; trata de moverla hacia arriba y abajo unos cuantos centímetros, o en diferentes direcciones. Descubrirás que la perla obedece de inmediato las órdenes de tu mente. Por ejemplo, si ordenas con la mente que se mueva hacia arriba 30 centímetros ella de inmediato obedece y sube con celeridad; si ordenas que se mueva a la derecha o hacia la izquierda ella lo hará de inmediato. No obstante, de momento sólo podrás manejar la perla y desplazarla en todas direcciones el equivalente a la estatura de tu cuerpo físico. También puedes ordenar con tu mente que la perla crezca de tamaño, por ejemplo a un metro o metro y medio de diámetro aproximadamente, y luego reducirla nuevamente a su tamaño original. Una vez que hayas practicado por algunos minutos el control mental de la perla debes, simplemente, mantenerte concentrado en ella por algunos minutos.

5.-Después de experimentar y familiarizarte con el manejo de la perla arriba y afuera de la cabeza y de haberte mantenido concentrado en ella por algunos minutos, debes introducirla nuevamente al cuerpo y regresarla al espacio de la fuerza. Para lograr lo anterior debes hacer lo siguiente: Primero condensa la perla a su tamaño original, es decir, una o dos pulgadas de diámetro. Expulsa todo el aliento que contengan los pulmones por la nariz. Ahora presiona con la punta de la lengua los dientes de abajo y el resto de la lengua contra el paladar. Aprieta los dientes, empuja la barbilla en dirección del cuello y tensa las vértebras cervicales. Esto logra que se abra el canal de la coronilla y permita el paso hacia afuera o hacia adentro de la perla.
Ahora inhala con fuerza al tiempo que atraes con el poder de tu mente la perla hacia adentro de la cabeza. Si lo haces correctamente sentirás una clara sensación de que la perla ha entrado en la cabeza, y la sensación de sentirse jalado hacia arriba desaparecerá y te sentirás pesado como de costumbre.



Forma en que debemos meter la Perla de nuevo en la cabeza

Como vez la técnica para expulsar la perla y para introducirla de regreso en la cabeza es la misma y sólo varía la respiración: al expulsar la perla, exhalas por la nariz, mientras que al meter la perla de regreso en la cabeza, inhalas.

6.-Ahora debes guiar la perla lentamente de regreso al espacio de la fuerza: Guíala lentamente por el frente del cuerpo (lengua pegada al paladar) hasta el ombligo y de ahí hacia atrás hasta el espacio de la fuerza. Reténla ahí por algunos minutos y entonces permite que la energía de la perla se disperse por todo tu cuerpo, purificándolo y revitalizándolo.
Según avances en la práctica de esta meditación, la esencia energética contenida en la perla, empieza lentamente a transmutarse y construir un cuerpo de luz arriba y afuera de la cabeza, un cuerpo de espíritu inmortal.



Forma en que debemos guiar al Perla de regreso al centro de Gravedad

Nota: Durante tu práctica puedes unir la primera, la segunda y la tercera fórmula como si fuera un solo ejercicio. Es decir, puedes dedicar unos minutos a recolectar la luz (primera fórmula), otro tanto a expandir y contraer la luz (segunda fórmula), y posteriormente practicar la tercera fórmula.

Cuarta Formula: Contemplación fijativa para la Consolidación de la Iluminación

"La liberación está en el ojo". Libro de las correspondencias secretas.

En El misterio de la luz de oro (o El secreto de la flor de oro) está escrito: "Todos los santos se han transmitido, unos a otros, que sin contemplación nada es posible. Cuando Kung-Tse (Confucio) dice: "El conocer lleva a la meta"; o Sakya (Buda) lo llama: "La vista del corazón"; o Lao-Tse dice: "Ver interno", todo es lo mismo".
El ejercicio para lograr la contemplación fijativa que conduce a la consolidación de la iluminación, también conocido como la fórmula mágica para el viaje a la lejanía, es el siguiente:



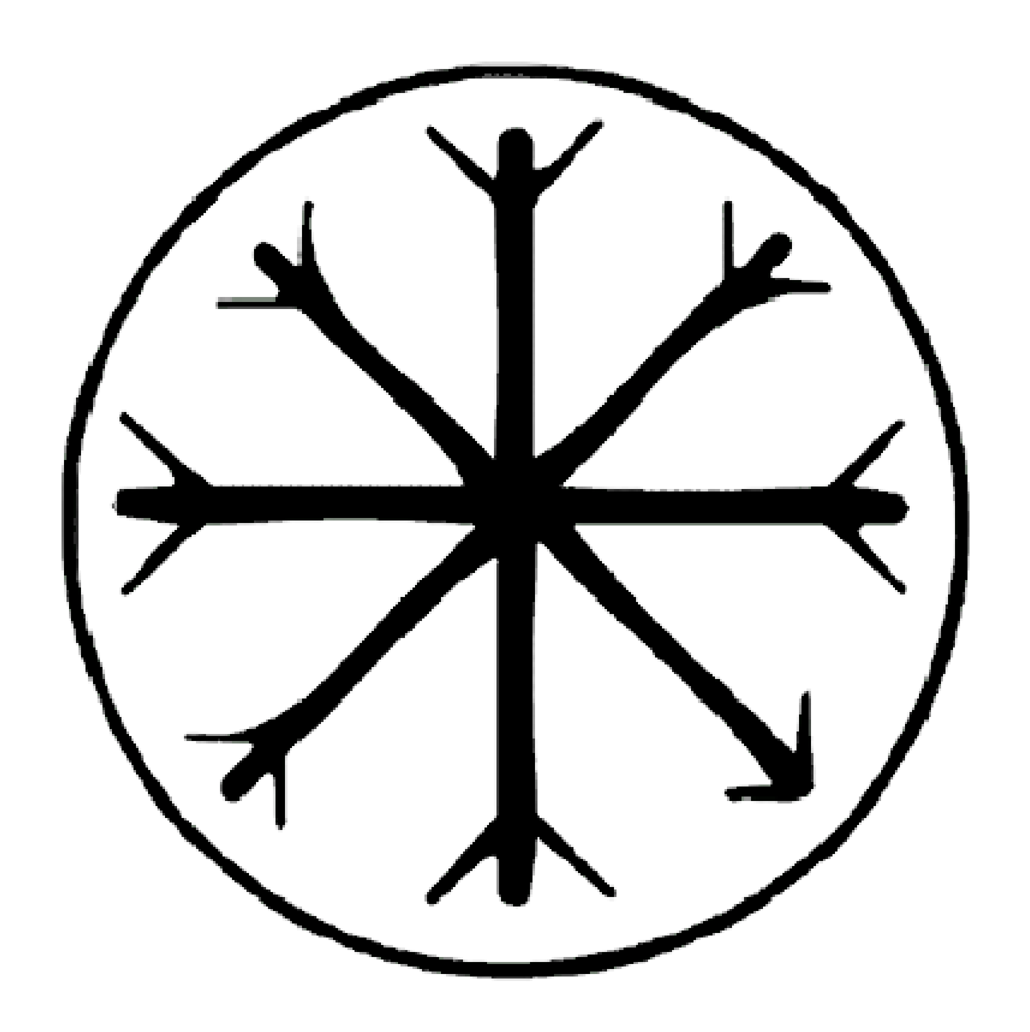
Cuarta Formula Secreta de la Enseñanza del Embrión del Tao: Contemplación fijativa para la Consolidación de la Iluminación

1. Acomódate en posición de meditación. La respiración debe ser calmada y rítmica, esto es de vital importancia.

2.- Dirige la mirada en dirección a la punta de la nariz. (Si te es de utilidad contempla con ambos ojos la punta de la nariz. La observación de la punta de la nariz sirve solo para el comienzo del ejercicio, para que se dirijan los ojos a la correcta dirección).

3.- Ahora fija la atención en medio de los ojos. Esto no significa el centro de la cabeza. Solamente se trata de fijar la atención en el punto que está exactamente en medio de ambos ojos (la flor de oro).

Está dicho que la contemplación fijativa es indispensable, pues produce la consolidación de la iluminación. No obstante, para que el ejercicio sea efectivo la mente debe permanecer absolutamente silenciosa durante la meditación y los sentidos no deben estar pendientes de lo que acontece en el exterior.
Todo nuestro ser debe mantenerse absolutamente alerta del punto que está exactamente en medio de ambos ojos. La enseñanza iniciática afirma que cuando el sexto centro localizado entre ambos ojos (la flor de oro) se ilumina, la iluminación es casi automática, ya que su luz despierta al séptimo centro localizado en la coronilla (el loto de mil pétalos) considerado la puerta que conecta con el cuerpo de luz o espíritu inmortal arriba y afuera de la cabeza. Esta cuarta fórmula secreta completa y redondea la enseñanza del embrión sagrado o embrión del Tao.



Ultima Lección

-La Mano Vacía-

Ultima Lección Mano Vacía

Aproximación a la Mano Vacía

Antes de empezar he de aclarar que esta no es la verdadera lección de la Mano Vacia, que esta solo será enseñada de la boca al oído de un Mago del Hielo a otro o se obtendrá por Consciencia Interior

Sinteisis del Sistema de la Magia del Hielo

Helmut Barthel (Kohl) tuvo la oportunidad de toparse con un Brujo Saami, el cual le enseño a manipular la energía de su cuerpo para causar cambios a voluntad. Esto es en síntesis lo que hoy en día conocemos como Ice Magick. Se habla de Helmut como alguien que podía empujar a las personas con energía, causar que sangraran por la nariz y electrocutar con sus manos. Era un Mago del Hielo, no hay duda, pero era un horrendo mago. La idea de la Magia del Hielo no es tener poder, es controlar el poder. Helmut no hacia esto y pago caro por su error.

Ralph Tetgmeier, su sucesor más cercano, confirma esto mediante una explicación mística: los Señores del Hielo tomaron venganza sobre Helmut debido a dos grandes errores.
1. Helmut utilizo su poder pero no lo controlo y de hecho lo exponía a todos.
2. Helmut ofendió a los Señores del Hielo al retratar al Mago del Hielo como el “Ario Metafísico”. La Magia del Hielo tiene raíces Escandinavas y Galas, hay que ver que el sistema lo enseña un Brujo Saami. Pero en el momento en que Helmut le quito la pureza al sistema al mezclarlo con ideas Ariosoficas fue cuando todo se vino abajo.

¿Que es la Magia del Hielo?

No creo poder darles una respuesta satisfactoria pero si puedo decirles que no tiene nada que ver con ideas como las que he visto de reinos místicos de Shambala o del Sol Negro, esto es producto de otras corrientes. En la Magia del Hielo se trabaja con energía que se convierte en Hielo por medio de una determinación y Voluntad fuerte y pesada, esto mediante el uso de dos herramientas: Artes Marciales y Meditación (así como el entendimiento y estudio de varias áreas de la academia y el secularismo). Un buen Mago del Hielo es científico, filosofo y maestro.

Iniciarse en la corriente es sencillo pero antes debo explicarles algo importante: El Mago del Hielo nace y no se hace. Aquellos que no hayan nacido de una descendencia nórdica no pueden ser magos completos pero aun así hacen parte del sistema. A diferencia de la Magia del Caos, los Magos del Hielo creen que la existencia es objetiva y la lógica es absoluta. No obstante es recomendable ver el árbol genealógico de la familia, no se sorprendan si alguno de sus ancestros haya podido llegar de tales tierras.

Iniciación Original de Eismagie de los Brujos Saami

El candidato debe elegir un bosque o lugar natural y acostarse boca arriba durante 12 horas con el símbolo de la corriente trazado en su pecho. En algún momento durante estas 12 horas el candidato despertara los poderes internos de su Chi. También es probable que vea imágenes de los Señores del Hielo (que pueden o no ser dioses Nórdicos) y estos le hagan tomar juramentos secretos y personales.

La Magia del Hielo se basa en el concepto de la Mano Vacía, esto es magia sin símbolos ni rituales sino energía y Voluntad. Existen algunas lecciones de runas para los aprendices. La jerarquía dentro del la Magia del Hielo es muy esencial. Están los Aprendices, los Viajeros, los Magos Maestros y el rango máximo de Avatar (aquel que esta en contacto con los Señores del Hielo). El sistema es muy personal y no se sorprendan si cada Mago del Hielo enseña cosas distintas, lo importante es que lo que prime sea la meditación y el arte marcial. Por lo general

el Aprendiz debe esperar 3 meses para ser iniciado y allí se convierte en un Viajero, cuando obtiene un dominio energético medio se le llama Mago Maestro, el dominio completo de energía lo convierte en Avatar.

En la síntesis Jerárquica es la siguiente:

Aprendiz: Reconoce principios energéticos y trabaja algún Arte Marcial.
Viajero: Se ha iniciado en el sistema de la Magia del Hielo y ha empezado su travesía.
Mago Maestro: Posee un dominio medio de la energía.
Avatar: Tiene dominio total de su energía y puede contactarse con los Señores del Hielo.

La Magia del Hielo cree que Dios es la Convergencia de elementos. Convergencia quiere decir Egregor. Debajo de la Convergencia existe el Panteón de Elementos, los cuales son simbolizados por el sigilo de la corriente (aire, agua, tierra, fuego, hielo, metal, madera y vacio) Debajo esta el panteón menor que contiene elementales de Hielo y espíritus fieros.

La síntesis de los niveles Espirituales es la siguiente:

Convergencia: Unión de los Elementos que simboliza la máxima expresión de Divinidad.
Panteón de Elementos: Fuerza Octagonal que ayuda al Mago del Hielo en su trabajo.
Panteón Menor: Elementales básicos de Hielo, espíritus fieros y de la naturaleza.

La Magia del Hielo nace en Escandinavia y es transmitida genéticamente de generación en generación, por esta razón mencionaba que los Magos del Hielo nacen y no se hacen. Es posible que la información se pueda pasar si uno conoce a un Brujo Saami pero las posibilidades son muy remotas en la actualidad.

El Mago del Hielo no realiza rituales, canticos, encantamientos, hechizos o sus derivados, esto se les deja a los druidas. El Mago Sami es un rebelde y solo aplica la energía interna de su cuerpo (Ki o Chi) al tiempo que entrena para ser un Guerrero, es de Hielo debido a que en una batalla no le teme al peligro.

La primera fase de entrenamiento es con **Sau'rem, Señor del Hielo Supremo.** Esta fase toma alrededor de 1 a 3 años y se ataca a la barrera del Ego. Existe un impulso psicológico de alejar todo aquello que nos produce miedo o desconfianza y por ende el Ego se fortalece y no puede “rendirse o entregarse”. La meditación y las artes marciales ayudan pero lo que en verdad sirve es mucha madurez mental.

La segunda fase se realiza con **Liu Pan, Señor del Chi Supremo**. Esta fase tomas de 3 a 5 años y es cuando se aprende a trabajar una disciplina física (yo elegí Karate Goju-ryu), se despierta el Embrión Energético, se abren los Archivos Genéticos y finalmente se aprende a ir al Plano Astral.

Tecnicas de la Magia del Hielo Saami

Control y Expulsión: La idea es aprender a procesar energía y mantenerla en el abdomen, no forzarla hacia esa parte sino hacer que permanezca quieta allí. Centre la respiración en la zona del ombligo, a 5 cm. por debajo de él, este punto es conocido por el nombre de Tan Tien, en chino. La respiración es abdominal, cuando inspire puede poner las manos por debajo del ombligo, sobre el abdomen, notará al inspirar como el abdomen se eleva llenándose de aire, al espirar sentirá como el vientre desciende hacia adentro vaciándose de aire.
Al expulsar energía otros magos cerca de usted podrán sentir una brisa o aire frio.

Escudo: Después de dominar la técnica anterior puede mezclarla con algo interesante, el Escudo, Al exhalar coloque la manos al frente y trate de empujar una pared imaginaria. Allí se formara el escudo que por lo general toma una forma de octágono pero puede variar según la persona. Con practica este Escudo ira creciendo, la meta consiste en poder forma un escudo con cada mano y colocarlos en varios sitios.
Las operaciones de la Magia del Hielo deben realizarse siempre a medianoche, que es la hora en la que la energía es más fuerte.

Tercer Ojo: Los Magos del Hielo abren su Ajna pero no con técnicas complicadas sino con una muy sencilla. Visualice que tiene un tercer ojo en su entrecejo pero esta cerrado, ahora intente abrirlo así como cuando abre los ojos al despertarse en la mañana, al principio será muy difícil así que intente hasta el cansancio, siga hasta que pueda sentir que se ha abierto. Puede tomar de 1 mes a 1 año pero vera auras con total claridad, hasta el punto en donde puedo ir de compras y ver que frutas aun tiene energía y cuales no. Toma 3 años en que Ajna se abra por completo así que paciencia.

Fortalecer el Cuerpo: Visualice que su brazo se compone de hueso, músculo y piel. Una vez pueda sentir estas 3 cosas por separado comience a unirlas mediante visualización hasta que sienta que la piel esta muy tensa, si ha hecho bien el ejercicio aunque se pase una cuchilla la piel no se cortara. Aplique esto a cualquier parte del cuerpo.

Nota: la extremidad quedara muy debilitada después del ejercicio si usted no tiene cuidado

Lanza de Hielo: Esta técnica combina arte marcial y energía. Antes que nada, un puño no se da con el pulgar al lado o dentro del puño, el pulgar debe ir afuera tocando la uña del dedo meñique. Enfoque toda l fuerza entre los dos primeros nudillos. Ahora cuando del puño envié energía desde el Tan Tien hasta el puño (quizás contrayendo el perineo a la hora de dar el golpe), realizado de manera eficaz el golpe puede destruir órganos internos.

Notas Finales y Agradecimientos

Quisiera agradecer inicialmente los que fueron mis Maestros durante este camino, desde el momento en que empecé hasta el momento en que he escrito estas palabras, agradezco también a las dos Valkirias que me ayudaron a concretar este documento y el avance en el sistema mismo agradezco a la Luna y la Madre Solar. Agradezco también a mis hermanos del Kindred del Ojo de Odin quienes estuvieron cerca de mí apoyándome en todos los avances y ayudándome en la inspiración necesaria en los Dioses del Norte.

Agradezco también a mi amigo y compañero de Camino Espiritual Siegfried Lucifer quien me ayudo a concretar este texto y me permitió comprender de manera imparcial las corrientes Ariosoficas, además de ser un excelente Mago del Hielo.

Agradezco también a todos creadores de los documentos aquí expuestos ya que solo les he dado el Orden necesario para que este sistema sea funcional y efectivo.

Finalmente agradezco a mi Maestro Interno que es la verdadera fuerza con la que he podido avanzar en mi vida sin llegar a desfallecer.

Bibliografia

Aquí están las paginas de las que me ayude para encontrar parte de la Informacion necesaria para establecer este sistema.

http://nimrodderosario.bravehost.com/

www.aepalizage.com/

http://www.misticosofia.com.mx

http://www23.brinkster.com/falcis/